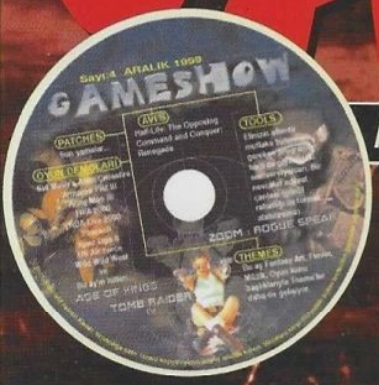
Evrenin en iyi dergisinde en iyi oyunlar

www.kamernet.com

GAMESHOW



Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 45 ARALIK 1999 Fiyat: 1.950.000 TL (KDV dahil)

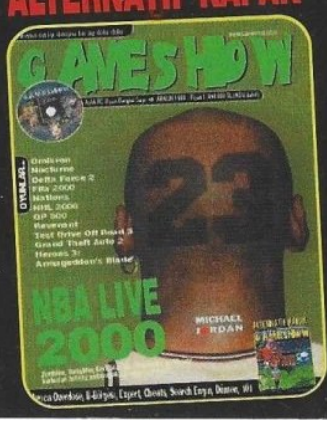
OYUNLAR...

- Omikron
- Fifa 2000
- Delta Force 2
- NBA Live 2000
- Nations
- NHL 2000
- GP 500
- Revenant
- Test Drive Off Road 3
- Grand Theft Auto 2
- Heroes 3: Armageddon's Blade

NOCTURNE

Zombiler, Vampirler, Kurt Adamlar... Sayfa 56'dan itibaren korkudan ödünüz patlayacak. Uyarmadı demeyin!..

ALTERNATİF KAPAK



Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101

Evrenin en iyi dergisinde en iyi oyunlar

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 45 ARALIK 1999 Fiyat: 1.950.000 TL (KDV dahil)

OYUNLAR...

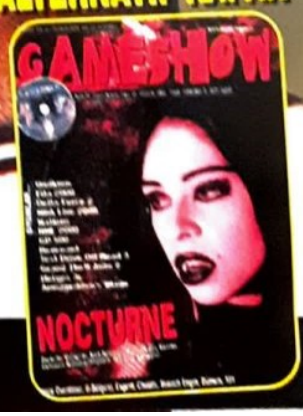
- Omikron
- Nocturne
- Delta Force 2
- Fifa 2000
- Nations
- NHL 2000
- GP 500
- Revenant
- Test Drive Off Road 3
- Grand Theft Auto 2
- Heroes 3: Armageddon's Blade

NBA LIVE 2000

MICHAEL JORDAN

En yeni ve en iyi basketbol oyununda heyecan tekrar başlıyor. Üstelik rakibiniz Maichael Jordan. Sayfa 30'da...

ALTERNATİF KAPAK



Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101

Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."

Ronaldo

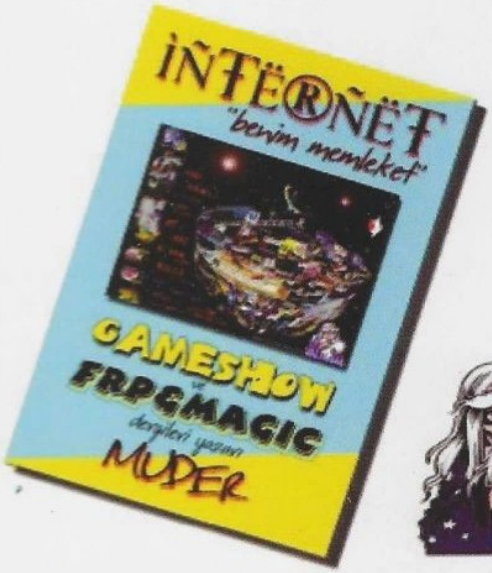
"Topa vurur, futbolcu..."

James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."

Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."



Internet - benim memleket

"Sıradan bir internet kitabı"

www.kamernet.com/kitap

SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com

gerçeğe çağrı

BIRAKALIM ESKİ YÜZYILIN
AYIBI ESKİDE KALSIN.
GAMESHOW OLARAK HEPİNİZİ
TELİF HAKLARINA SAYGILI OLMAYA VE
ORİJİNAL OYUN KULLANMAYA ÇAĞIRIYORUZ.
UNUTMAYIN Kİ KOPYA CDLERİN
BİR ÇOĞU TAM SÜRÜM OLMAMALARI
NEDENİ İLE TADINI DAMAĞINIZDA
BIRAKARAK SİNİRLERİNİZİ,
BARINDIRACAĞI VİRÜSLER YÜZÜNDEN DE
BİLGİSAYARINIZI YIPRATABİLİR.

kulağınız çekilmeden bu çağrıya kulak verin.

GAMESHOW

Meg: "olm Polat! yine abidik gubidik sayfalar yapmışsın"

Zebani: News'de ki yarışmanın cevabı ne? he he!

ARALIK

bir editör

Örneğin ben zam konusunda editör yazısı yazmaktan çok çekinirim. Ama zam yapmak mecburiyet arzetmeye başlayınca, hakkında editör yazısı yazmakta zorunlu hale geliyor. Dört ay önce derginin fiyatını ayarladığımız günden bu yana artan maliyetler ile başlayan cümlelerin nasıl bittiğini hepiniz biliyorsunuz. Sonuç olarak zam yapmaya mecbur kaldık, verdiğimiz rahatsızlıktan ötürü özür dileriz. Aradan sıyrılan iyi haber ise, uzun zaman fiyatın böyle kalacağı ve dergimizin içeriğinin de gelişeceği müjdemiz.

Geçen ay da dediğim gibi henüz araştırma ve gelişme döneminde bulunan GameShow, gelecek birkaç ay içinde yeni atılımların planlarını yapıyor. Daha geniş bir içerik, daha çok sayfa, daha fazla ilginizi çekecek ekler gibi projelerin tomurcukları, başlarını topraktan çıkarıp bize bakmaya başladılar bile. Yakında hep beraber yeşerdiklerine de tanık olacağız.

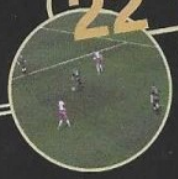
Bu arada http://www.kamernet.com/gameshow adresinde bulunan web sitemizin içeriği her geçen gün gelişiyor. Sitemizdeki anket, sizin görüşlerinizi belirleyip, planladığımız değişikliklere yön vermeniz amacıyla hazırlandı. En kısa zamanda anketi doldurmanızı rica ediyoruz.

M.Emin Gür

18 Omikron

David Bowie abimizin de yer aldığı ve sırf bu bunun için albüm bestelediği ender oyunlardan (ya zaten ilk!). Omikron da yok yok anlayacağınız!

22 Fifa 2000

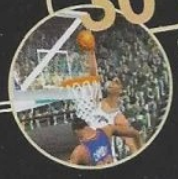


İşte taraftar, işte futbol... Öhm! şey, yani Muder oyunu oynarken sürekli bu şekilde bağırmış Fenerbahçeyi yenerken. Oyun mu? Süper...

26 Delta Force 2

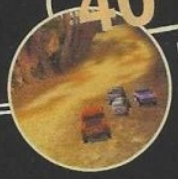
İşte beklenen oyun geldi. ama biz hala birincisini oynuyoruz. Neden acaba? Tarafımca sürekli bıçaklanan ve boğazlanan Can Kantar açıklıyor...

30 NBA Live 2000



Şu Michael Jordan'ına da bir türlü basketbolu bıraktırmadılar. Adam istemiyor işte, ama EA istiyor ki artık tüm seriler Jordan'lı olacak. Güzeeel!

40 Test Drive Off Road 3



Bu da hiç bitmeyecek serilerden. Oyun dünyasını takip edenler bu Test Drive oyununun pehlivan tefrikasına döndüğünü bilir. Yeter artık be!

ayrıca ---> oyun dünyasının

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

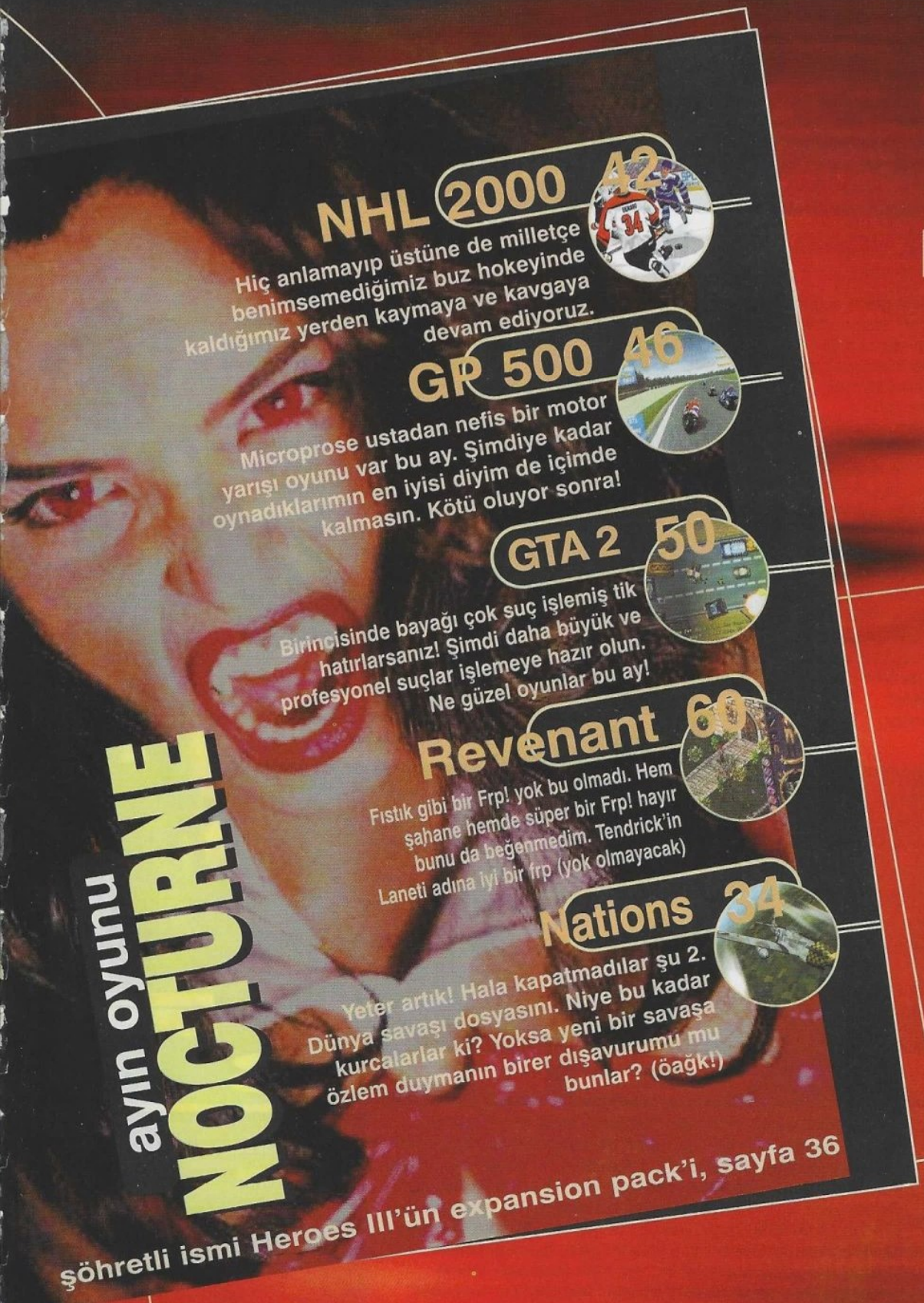
18 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

ayanıklı Beyaz Eşya Üreticilerinin AMESHOW ile ilgili yorumları.

Gameshow inanılmaz bir dergi. Bunca yıllık japonuz böyle dergi görmedik. Bizim Televizyonlardan bile net.! - SONİ

İnanılmaz bir iletişim. 70 saat okunabilme ve 70 yıl stand by özelliği. Gameshow'a imreniyoruz. ERİKSON

Mert: bazı insanlar değişiklikleri sevmezler (yahu insan bi yorum yapar şu entellektüel görüşüme
Burçak: Yazdığım yazılara tebrik yağıyor, sen hala boş boş konuş Mert!
Timur: 25 Aralıkta geliyorum! AMERİKA'dan bişey isteyen varmıydı! HA HA HA
Engin: Timurum ben sana dergi yolladım gözünü seviyim abi!



ayın oyunu
NOCTURNE

şöhretli ismi Heroes III'ün expansion pack'i, sayfa 36

NHL 2000 42
Hiç anlamayıp üstüne de milletçe benimsemediğimiz buz hokeyinde kaldığımız yerden kaymaya ve kavgaya devam ediyoruz.

GP 500 46
Microprose ustadan nefis bir motor yarışı oyunu var bu ay. Şimdiye kadar oynadıklarımın en iyisi diyim de içimde kalmasın. Kötü oluyor sonra!

GTA 2 50
Birincisinde bayağı çok suç işlemiş tik hatırlarsanız! Şimdi daha büyük ve profesyonel suçlar işlemeye hazır olun. Ne güzel oyunlar bu ay!

Revenant 60
Fıstık gibi bir Frp! yok bu olmadı. Hem şahane hemde süper bir Frp! hayır bunu da beğenmedim. Tendrick'in Laneti adına iyi bir frp (yok olmayacak)

Nations 34
Yeter artık! Hala kapatmadılar şu 2. Dünya savaşı dosyasını. Niye bu kadar kurcalarlar ki? Yoksa yeni bir savaşa özlem duymanın birer dışavurumu mu bunlar? (öağk!)

62 B-bölgesi
66 the expert
70 simulasyon
72 Cheats
76 search engin
78 internet
80 ve sonrası overdose

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI

Düzeltiler
Çilem "Türkolog" TERCÜMAN

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar (alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Özgür Gültekin, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Burak Hun, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Tuğhan Arslan ve daha nicesi...

Renk Ayrımı
Mavi Renk Ayrımı

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

O kadar beyaz eşya aldık eve taksitlere girip hiçbirisi bi Gameshow etmez! EV HANIMI

Yıllardır dayanıklı tüketim maddesi satarız bu kadar dayanıklısını görmedik.Hatta bizim patron şey dedi: Gameshow'la didişmektense para kaybetmeyi yeğlerim. BOŞ

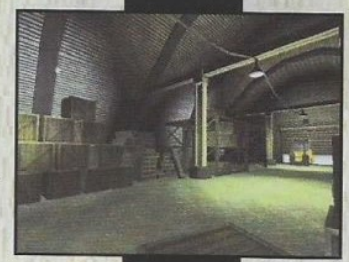
Bizim sesle yaptıklarımızı onlar dergide yapıyorlar. Dolby Surround ses kalitesinde dergi. Şaşıyoruz kalıyoruz. PAYNIR

MEGAFON

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

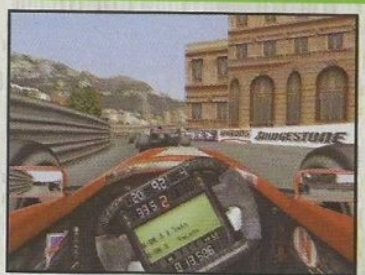
AMEN

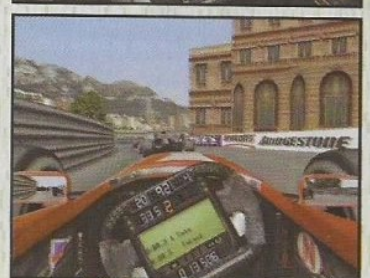
Birbiri ardına gelen action oyunlarının designerları, kendi oyunlarını diğer oyunlardan faklı kılabilmek için atmadıkları takla kalmıyor. Aynı zamanda Total Annhilation gibi, yabancı diyarlarda uzun süre bir numara olan ve fakat müstesna ülkemizde kaale bile alınmayan bir oyunun da yapımcısı olan kendi halinde Cavedog firması yeni, zeki, gerçekçi, hatta çok zeki, çok gerçekçi bir action oyununu 2000 yilinin başlarına doğru yetiştirmeye çalışıyorlarmış. Kullanılan



mekanlar gerçek mekanlardan modellenip hazırlanmış ki kendimizi orada gibi hissedebilelim diye. Ayrıca gerçekçilik ve yapay zeka konusunda kendilerine çok güvendiklerini de söylemeden edemiyorlar ve hatta ekliyorlar ki; "Mesela bizim oyunumuzda bir pencereyi kırdığınızda, kırık cam parçalarını alıp silah gibi kullanabilirsiniz". Bunun üzerine ben de abartarak ekliyorum ki; Hatta o cam parçalarını kullanmakta çok ısrar ederseniz elinizin kanayacağını göreceksiniz. Bu ve benzeri detayları gelince göreceğiz, ama 3D Action sevenler için farklı bir tat olacağa benziyor.

F1 GP3

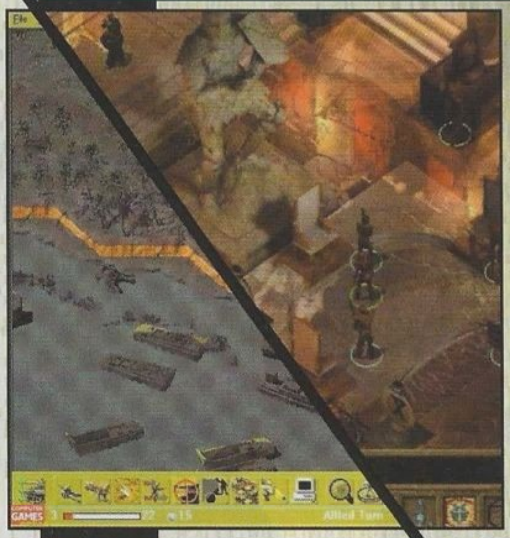




Geçen ay bu satırlarda, Türkiye'de yasal bir temsilcisi bulunan Hasbro Intertoy'un bünyesindeki Microprose'un yeni oyun GP500'den bahsederken "F1 Grand Prix 2" gibi efsane oyunun iki tekerlekli versiyonu gibi bir cümle kullanmıştım. Pişman mıyım? Hayır değilim. Hem de hiç değilim. İşte o efsane oyunun yenisi 2000 yılının başlarında gelecek. Hasbro Intertoy gibi dünyanın en büyük oyun şirketlerinden biri olan fimanın, Türkiye'deki yasal temsilcilerine, her türlü yasal yağ çekme hakkımı kullanarak GP3'ün oynanabilir herhangi bir versiyonu ellerine geçince bana da bir adet göndermelerini rica ediyor saygılarımı sunuyorum. Her ne kadar oyunun sitesinden 3D desteğinden bahsedilmese de (Aman Allah'ım yoksa bu da mı çok yavaş olacak), her ne kadar 1998 sezonunun pilot, takım ve pist datalarını içeriyor olsa da (buna zaten alıştık :( ) oyun gelir gelmez alıp, oynayacak bir insanım. Gördügüm screen shot'lar, damarlarımdaki F1 kanının hızlı akmasına sebep oluyor, hele şu sıralar yarış da yok. Iyice gözüm dönmüş durumda. Ay daha fazla yazamayağım.

Geliyor!

BALDUR`S GATE 3



1999 yılının en iyi RPG oyunu ünvanını haklı olarak elinde bulunduran Baldur's Gate'in ikincisi yapım aşamasındayken, yayıncılar çok iddialı konuşuyorlar. Diyorlar ki; "BG2'yi de gelecek yılın en iyi RPG'si yapacağız". Bu sözlerine delil olarak da bizlere yanlarda gördüğünüz screenshot'lar ile oyun hakkında bir kaç bilgi veriyorlar. 800x600 OpenGL destekleyen ekran görüntüleri, Barbarians, Cavaliers, Bounty Hunters, Wizard Slayers, Berserkers, Kensai, Assassins ve Jesters'i ekleyerek toplam 20 adet kit sayısı, Meteor Swarm, Contingency, Time Stop, Chain Lightning, Blade Barrier ve Summon Elemental gibi büyüleride ekleyerek toplam 300 adet büyü yapma seçeneği, 200 kişilik dev NPC'ler ve bunun gibi ağzımızın suyunu akıtacak daha bir sürü özellik. Şimdilik çıkış tarihi belli değil. Zaten belli olur olmaz, çok sevgili ve saygıdeğer arkadaşımız, kendilerine burdan sevgilerimi gönderiyorum Burçak Caner kardeşimiz BG2'yi, Son Dakika adlı köşesinde preview'ini severek yapacaktır (Ne diyorum ben ya, Burçak, Baldur's Gate 2 geliyormuş, araştır da preview'ini yap çabuk)

RISING SUN

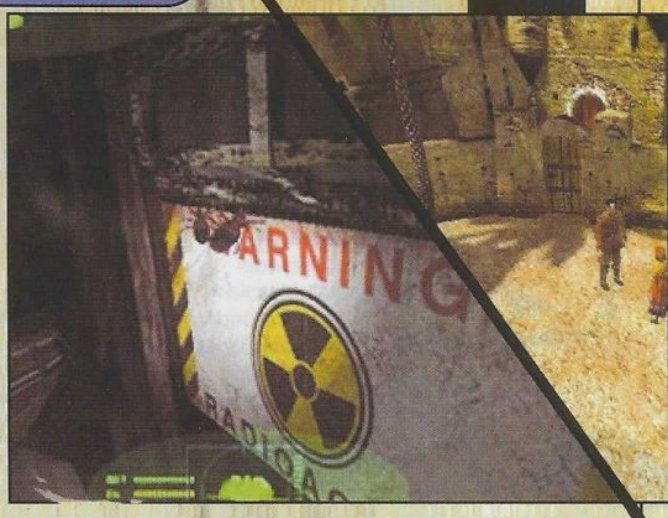
Kafayı az da olsa sıyırmış programcılardan oluşan TalanSoft firması ısrarla turn-based strateji oyunu yapmaya devam ediyorlar ve korkarım Ertunç Burak gibi insanlar yeryüzeyinde varoldukça yapmaya devam edecekler. 19 tank çeşidi, tankettes, zırhlı araçlar, self-propelled silahlar (ne demek bilmiyorum Ertunç'a sorun); 32 çeşit mortar, piyade silahları, field guns and anti-aircraft units (bunu biliyorum ehe); sekiz değisik çesit transport aracı, 5 değişik calibre'de naval gun (bunu da Levent Göçer'e sorun. Ama sorar sormaz kaçın, yoksa iki saat kadar anlatabilir) oyunda kullanabileceğiniz silahlardan birkaçı. Şahsen benim kendi kişisel (sakın böyle baslayan cümleler kurmayın diye yazıyorum) ilgi alanıma girmese de, TalanSoft'un yapay zeka konusunda doğal olarak uzmanlaşmış personelinin kendilerini aşmış olduğunu da belirtmek isterim (ben onların yalancısıyım). Gelecek yılın ortalarına varmadan, yani tam olarak söyleyemesem de yaklaşık olarak 22 Mayıs 2000 günü saat 14:37:43 de raflarda olacak olan oyunu, Talansoft hastalarına tavsiye ederim.

THE TIME MACHINE

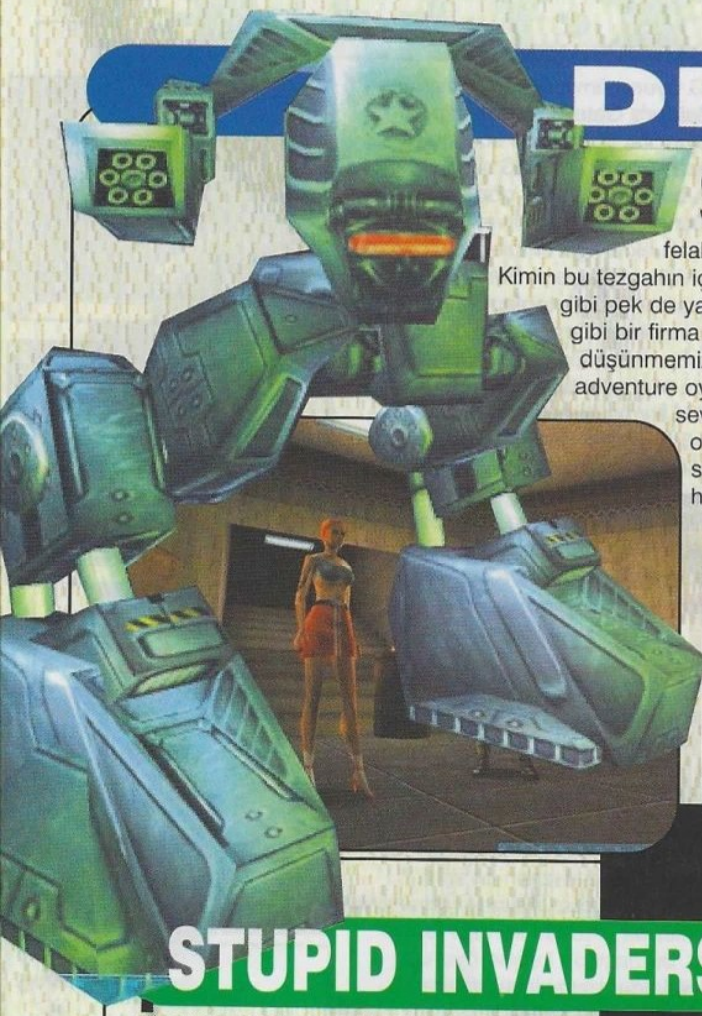
Ünlü bilim kurgu yazarı H.G. Wells'in aynı adlı romanından (yıllarca bizi kandırdılar, her yazarın "aynı" isminde bir romanı olduğunu düşünmüşümdür hep çocukkene) uyarlanarak bilgisayar oyunu yapılan The Time Machine, bir adventure, puzzle, action sentezi güzelcene bir oyuna benziyor. Oyunda yazarın bizatihi(?) kendisini yönettiyorsunuz. Aslında romandaki ikinci karekter de, ikizatihi kendisi (ay ne iğrencim, bu nasıl bir kelime oyunu). Şimdiye kadar başarılı yapımlara imzasını atan CyroInteractive (bir genel kültür bilgisi olarak hemen vereyim: logolarını değiştirdiler) oyunun yapımının tamamlanmak üzere olduğunu söylüyorlar. Buraya kadar herşey iyi güzel de, oyunun geçtigi yılı sona saklamak istedim. Sıkı durun, yıl 800,000. ehehehehe. Bu nasıl bir hayal gücüdür ya'Rabbim. Zaman makinasi yağ yakıyordu herhalde ehehehe.

SPLINTER

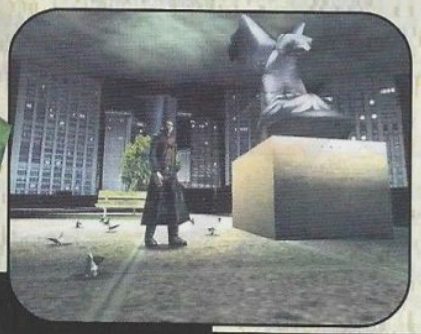
Aslına bakarsanız oyun basit bir 3D Shooter diye tabir ettiğimiz bir action oyunu. Fakat evrenin dört bir yanında yaptığım araştırmalar sırasında dikkatimi bir şey çekti. Dünyanın öbür ucu Avusturalya'da kendi halinde bir şirket olan Stormlo (isimlerinden de anlaşılıyor kendi hallerinde bir şirket oldukları) 1997 yılında yapımına başladığı bu oyunu, geliştirme sürecindeyken Electronic Arts geliyor, ve oyunun bütün haklarını satın alıyor. Şimdi EA'nın bu davranısına bizler kadar, kendileri de şaşıran oyunun yapımcıları, "Aman Tanrım, kader nihayet bize de güldü" diyerek oyunu daha büyük bir destek altında yeniden yazmaya başlıyor. Gelecek yılın başlarında çıkacak olan Splinter'i, hayatta 3D shooter oynayan bir insan olmadiğim halde, "şöyle bir göz atmaktan", korkarım kendimi alamayacağım.



DEUS EX

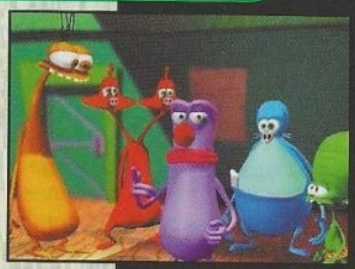


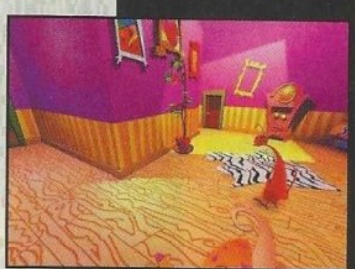
Sonunda şöyle adam gibi bir adventure gelecek galiba. Sene 2000 küsür. Teroristler dünyayı ele geçirmişler, cinayetler, uyuşturucu çeteleri, felaketler ve hava kirliliği gezegenin dört bir yanını sarmış. Kimin bu tezgahın içinde olduğunu kimin masum olduğunu hiç kimse bilmiyor gibi pek de yaratıcı olmayan bir hikayemiz var. Ama, Eidos Interactive gibi bir firma tarafından yapılıyor olması, kalitesi hakkında iyi şeyler düşünmemize yeter aslında. Uzun zamandır iyi bir role-playing adventure oynamadığımız şu sıralarda ben ve benim gibi adventure sever arkadaşlarımın (yalan) dört gözle bekleyeceği bir oyun olacağa benzer. Full rendered sahneler, etkileyici ses'ler falan gibi ayrıntılara girmiyorum pek. O artık her oyunda var. 3D teknolojisi sağolsun.



STUPID INVADERS

İsmine ve yanda gördüğünüz grafiklere bakıp sakın ha aldanmayın ve sıkı durun. Sam&Max ve Day of the Tentacle oynarken güldüğünüz dönemlere geri döneceksiniz. Çünkü bu oyunların yapımcıları LıcasArts'dan ayrılıp, UbiSoft'a geçmişler ve yeni mekanlarındaki ilk hit oyunlarını yapmak üzereleler. Bu da aynı Day of the Tentacle gibi komik adventure diyebileceğimiz çok eğlenceli bir oyun. Çıkış tarihi henüz belirsiz olan Stupid Invaders'da biraz detaya inecek olursak: 5 değişik alien karekterler oyunu ayrı ayrı senaryolarda bitirebilme imkanı; 500 değişik background; 3D Sprite'lar; 2000'e yakın profesyonel dublajcılar tarafından yapılmış konuşma; 100 civarında eski oyunlarındaki kalitelerinden tanıdığımız animatorlerin yaptığı movieler. Yukarıda da belirttiğim gibi adventure'ları özlediğimiz şu günlerde ilaç gibi gelecek.



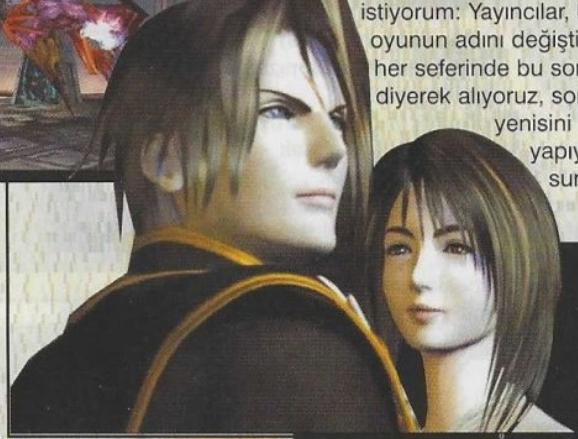


OFFROAD

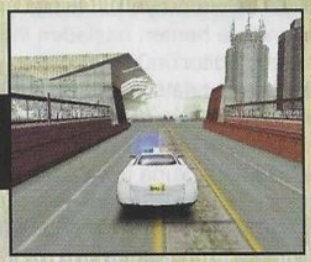
Küçükken aşağıdaki arabaların benzerinden uzaktan kumandalı bir oyuncak arabam vardı. Ondandır bu arabalara olan ilgim herhalde. Onun için başında Off-Road olan her türlü oyuna ilgim vardır. Şöyle bir notlarıma bakacak olursak, bu oyunda bu söylediğimden başka özel bir şey yok. Tabii herkesin artık ezberlediği 3D kart desteği, kullanabileceğiniz birbirinden faklı arabalar, 3 değişik upgrade level'i, değişik pistler, yüksek gerçekçilik seviyesi falan filan. Bunları herkes biliyor. Son zamanlarda çıkardıkları Expendable'ın ardından Rage Software sanırım hayatı boyunca böyle ne uzayıp ne kısalacak. Ama olsun Off Road oyunları çıkarsınlar, ben alırım. Anısı var. Bana güzel günlerimi hatırlatıyor.

FINAL FANTASY VIII

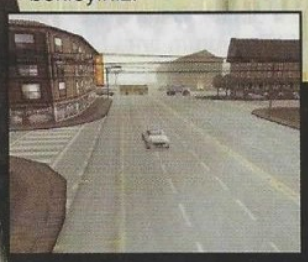
Eski sayılarımızda yaşadığımız Final Fantasy VII faciasını aranızda hatırlayan var mı? Birkaç günde 4 sayfa yazmak zorunda bırakılan Ertunç Burak oyundan çok Japonlarla ilgili anılarını anlatıp GameShow okuyucusunun tepkisine yol açmıştı. Şimdi bıkmadan usanmadan yenisini yaptıkları Final Fantasy serisinin 8.'ini ufukta gözükmeye başladı. Yeni battle sistemi, yine süper bir hikaye(!), yeni 3D grafikler, gibi özellikleri bir kenera bırakırsak hemen süper bir kelime esprisi yapmak istiyorum: Yayıncılar, bari oyunun adını değiştirin, her seferinde bu son diyerek alıyoruz, sonra yenisini yapıyor-sunuz.

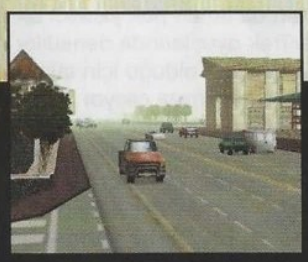


FELONY PURSUIT



Midtown Madness ile başlayan gavurun "Urban Race" dediği "şehirde kafamıza göre takılalım, öyle pistmiş, checkpoint'miş uğraşmam ben abi" oyunlarına kısaca "trafik canavarı" oyunları diyorum ben. Bu tür oyunlara bir yenisi daha eklendi, tabii yanında getirdiği yeniliklerle beraber. Hırsız-polisçilik oynarken iki tarafı da seçebiliyorken, inanılmaz detaylı ve büyük hazırlanmış Chicago sokaklarına cirit atabiliyorsunuz. Üstelik trafikte dolaşan diğer araçların yapay zekası programcıları bayağı uğraştırmış. Toplam 100 mil uzunluğunda bir yolda, profesyonel mimarların kontrolunde modellenmiş bir şehirde, 15 farklı aracı, 38 değişik görevde kullanma haberleri kulağa epey bir eğlenceli geliyor. Driver'da hızını alamayanlar, Şubat 2000'e kadar bekleyiniz.





ONI

3D oyun dünyasında artık her oyun birbirine çok benziyor ya. Yapımcı firmalar da varlarını yoklarını verip, gece gündüz düşünüp farklı şeyler yapmaya çalışıyorlar. Bu oyunu farklı kılan ise hem silah kullanmak hem de full-contact yapabilmek. Yani rakip karşıda, tabancayla ateş ediyorsunuz, baktınız ıskalıyorsunuz, çotanak diye bir uçan tekme atabiliyorsunuz. Bu oyunun da olayı bu. Bu senenin başında, bu senin sonunda çıkacağı duyurulan (güzel oldu bak) Oni, her ne kadar isminden kaybetse de, benim araştırma yaparken bulduğum ve beğendiğim gayet kaliteli resim (yandaki), bu oyuna bu sayfalarda yer vermemin en büyük sebebi. Ama yine de 3D Action, ama öyle lafta action değil, sapına kadar action isteyenler, action-adventure terimindeki "adventure" kelimesinin akıllara getirdiği anlama kıl olanlar için tam bir ilaç. Her oyun türünün belli bir kitlesi var. Bu da atari salonlarından çıkmayanlar ve hala Final Fight'ın tadı damağında kalanlar için. Bekleyiniz, bir kere daha haklı olduğumu göreceksiniz.

TOTAL SOCCER 2000

Bu elin gavurunda da hiç akıl yok. Sen tut, Fifa 2000 gibi bir oyun ortalıkta fırtına gibi eserken futbol oyunu çıkart, akıl karı değil" dedim Total Soccer 2000'i ilk gördüğümde. Sonra incelemeye başladım. Screenshot'lara bakınca oyunun üstten görünüşlü olduğunu gördüm ve bana eski dost Kickoff'u hatırlattı bir an. Gözlerim puslandı ve hemen başladım incelemeye. Oyunun 3D destekli ve süper grafikli olduğunu görünce ilgimi çekti. Hele bir tactic editor'ünün olduğunu görünce daha da ilgimi çekti. Bu hoş özellik demin bahsettiğim eski dostu bana bir kez daha hatırlattı. Kickoff'ta da böyle bir şey vardı. Player Manager'da yaptığınız taktikleri kullanırdınız. Anılarım canlandı gözlerimden yaşlar boşandı. Hemen silip diğer özelliklere baktım. Ve neler gördüm; Yüzden fazla takımla multiplayer ya da single player oynayabilme, tüm pozisyonların istatiğini tutabilme, lig, kupa veya özel turnuva düzenleyebilme, değişik hava ve saha şartlarında (Bülent Karpat gibi konuştum ya, neyse) maç yapabilme. Daha fazla ağlamamak için koşarak uzaklaştım oradan.

DEEP SPACE

Ne kadar demokratım görüyorsunuz değil mi? Bir tanesini bile evimden içeri sokmadığım, hayatımda bir oyununu bile oynamadığım ve bu konuda anlaşılmaz ve kabul edilemez bir ön yargıya sahip olduğum Star Trek oyunlarına her ay bir tane yer veriyorum. Bu seferkinin adı Deep Space 9: The Fallen. Aman da aman pek yaratıcı bir isim olmuş. Daha önceki StarTrek oyunlarında denediler mi bilmiyorum ama (yaklaşık 757 bin tane olduğu için takip edemiyorum) bu sefer bir FPS ile karşımıza çıkıyor StarTrek'in yapımcıları. Yeni kuşak Unreal motoru kullarak hazırlarmış oyunda, 3 değişik karakterden birini seçerek, her karakter için özel olarak hazırlanmış senaryoda değişik puzzle'lar çözüp ilerlemeye çalışacaksınız. Yakında çıkacak olan oyunda bulunan değişik özellikleri FPS severler çok sevecek(miş)siniz.

TREAD MARKS

Sizler şanslı kuşaksınız. İşte yeni bir oyun türünün doğuşuna şahit oluyorsunuz: 3D Tank Yarışı. Rakiplerinizi pistte kazandığınız silahlarla vurarak safdışı etmeye çalışacak, Internet veya network üzerinden arkadaşlarınızla oynayacak, force-feedback joystick'iniz varsa nimetlerinden yararlanacak, OpenGL destekli 3D grafikler ile çoşacak, 3D ses efektleri ile kulaklarınıza inanamayacak ve hatta benim bu cümleyi neden bu kadar uzattığımı anlamayacaksınız. Bilemiyorum valla, en azından değişik bir tarz. Eğlenceli olabilir. s.

URBAN CHAOS

Sıra geldi geçen ayki yarışmamıza. Aslında düşüncesizlik yaparak soruyu yanlış sorduğumu itiraf etmek istiyorum. Sayfada bilerek yapılmış hatayı bulun derken, bizim şimdiye kadar maalesef hep yaptığımız, sanırım bundan sonra da maalesef hep yapacağımız yazım hatalarının da içine gireceğini düşünemedim. Sanırım doğru soru, "sayfada bilerek yapılmış bilgi hatasını bulun" olacaktı. Ve cevabı ise; Uefa Manager 2000'in Electronic Arts'ın değil, Infogrames'in oyunu olduğuydu. Ama düşüncesizlik bana ait olduğu için yazım hatalarını hunharca yüzüme vurup söyleyen arkadaşların cevaplarını da kuraya kattım. Ve kurayı İstanbul'dan Yusuf Mercan kazandı. Kazandığı oyunu alabilmesi için ise adresini bildiren bir mail atması yeterli olacak. Ve kötü haber: Maalesef yeterli ilgi görmediğimden dolayı başka soru, başka yarışma bir süreliğine yok. Ne Urban Chaos mu? Tomb Raider tarzı, güzel bir 3rd person shooter işte. Yakında gelecek.:)

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real-
6-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETİYESİNİZ

Doğa Kadar Gerçek Rüya Gibi Fantastik

İnternet Audio, PC oyunlarında kendi müziğinizi yaratırken ve diğer eğlenceleriniz de size harika bir ses deneyimi yaşatır. SB Live Platinum size dijital ve kaliteli bir ses kombinasyonu sağlar. Kartla birlikte tam bir yazılım paketi alırsınız. Harici cihazlarınızı PC'nizin arkası yerine ön tarafına bağlayabilirsiniz. Özel Live! Drive II evdeki stereo alıcılarınız gitar, midi enstrümanlar, dijital cihazlarınız için ve bunun gibi daha bir çoğu için ön panel bağlantısı sağlar

3D Blaster GeForce ilk kullanıcıya yönelik PC tabanlı tüm 3D pipeline'ı CPU'dan kart üzerine kaydıran ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayan grafik hızlandırıcıdır. Hardware Transform & Lightnin, Cubic Environment, Mapping ve Quad Pixel mimarisi, 32 MB memory ve AGP 4X desteği gibi etkileyici özelliklere sahiptir. 3D Blaster GeForce günümüzün üç boyutlu filmlerine benzeyen, çok etkileyici, gerçekçi 3D görüntüler sunar. Oyun üreticileri şu anda daha detaylı, daha gerçekçi ve frame rate'i bozulmadan, daha önceki grafik hızlandırıcıların ulaşamadığı performans ve yoğunlukta oyunlar üretmektedirler. 3D Blaster GeForce 15.000.000 üçgene kadar 480.000.000 pixel ve 3,8 gigatexels/saniye özelilikleriyle günümüzün diğer grafik hızlandırıcılarından çok daha iyi bir performansa sahiptir.

Desktop Theatre 2500 Digital oyunlarınız ve filmleriniz için mükemmel bir 5.1 Dolby Digital hoparlör sistemidir. Cambridge Sound Works ürünü olan Desktop Theatre 5.1 dtt 2500 Digital Microsoft® DirectSound® 3D ve türevleri için 4 kanallı destek sağlar. Günümüzün CD tabanlı aksiyon oyunları için Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital günümüzün en iyi CD tabanlı macera oyunlarında Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital pozisyonel 4 kanallı ses sağlamanın yanı sıra otomatik olarak Dolby Surround kısımlarını çözer. DVD tabanlı oyunlar içinde uygundur. Paket ayrıca sevdiğiniz stereo materyalleri 3D kalitede dinleyebileceğiniz Multi Speaker Surround içermektedir. Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital bir kuvvetli subwoofer, iki eşdeğer ön hoparlör, iki eşdeğer arka hoparlör, bir merkez hoparlör ve bir dekoder güçlendiriciden oluşmaktadır.

SB Live! Player 1024 oyun, MP3, internet ve DVD audio için mükemmel çözümdür. SB Live! Player 1024 oyun, internet ve eğlence tutkunları için uygun fiyatlı bir çevresel ses kartıdır. SB Live! Platinum ile aynı kaliteyi ve ses performansını sağlar. Ürün güçlü EMU10K1 işlemcisini çevresel ses teknolojisi ve çevresel efektli multi speaker surround ses sistemini içinde barındırır.

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

CREATIVE STORE

ADANA As-Teknik (0322) 454 46 83, Emre (0322) 457 01 94, ANKARA Adres (0312) 466 44 64, Epdata (0312) 417 89 51, Sena (0312) 468 59 10, GAZİANTEP As-Teknik (0342) 232 33 62, İSTANBUL ANADOLU YAKASI Asya Bilgisayar (0216) 330 88 25, Gold Mağazaları; Merkez (0216) 418 11 44 - Kadıköy (0216) 346 21 45 - Kozyatağı (0216) 385 34 00 - Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 - Maltepe (0216) 458 07 60, Granit (0216) 449 00 19, Karizma (0216) 418 27 66, İSTANBUL AVRUPA YAKASI Enes Bilgisayar; Mecidiyeköy (0212) 212 01 74 - Avcılar (0212) 694 40 09, Gold Mağazaları; Mecidiyeköy (0212) 213 78 55 - Bakırköy (0212) 542 91 60 - Şirinevler (0212) 652 31 79 - Fatih (0212) 631 27 17 İZMİR İnselberg (0232) 464 10 78, Egeform (0232) 441 70 65, KONYA Sena (0332) 353 24 26, MERSİN As-Teknik (0324) 233 12 84

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

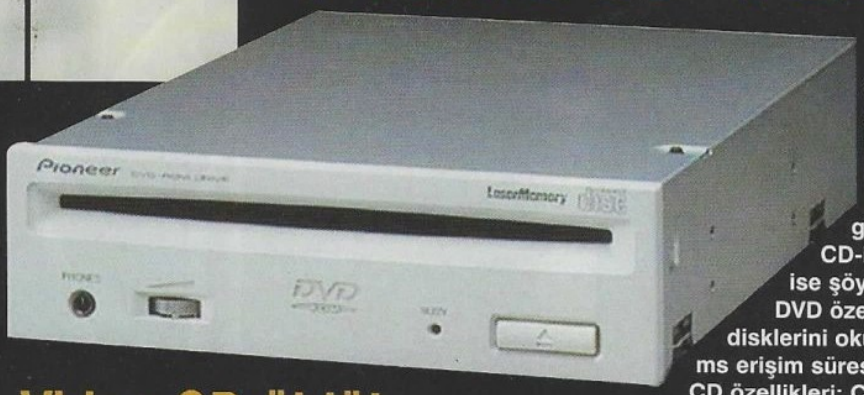
Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Pioneer 10X DVD Rom



Geçenlerde bir arkadaşımın evinde DVD'de Matrix'i seyrettikten sonra anladım ki bir DVD-ROM almak şart olmuş. "Hangi marka kaça acaba" araştırmaları yaparken gözüm Pioneer'a takıldı. DVD-ROM piyasasının tartışmasız lideri Pioneer'in dünyanın ilk 10 hızlı DVD-ROM'unu piyasaya sürmüş olduğunu gördüm. Tüm CD ve DVD'leri okuyabilen (DVD-RW ve CD-RW dahil) Pioneer 10X DVD-ROM'un teknik özellikleri ise şöyle:

DVD özellikleri; DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW disklerini okuyabilme özelliği, 10X transfer hızı (13.5 MB/sn), 110 ms erişim süresi.

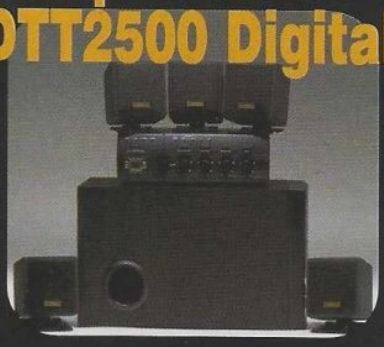
CD özellikleri: CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM XA, Video CD, CD-EXTRA okuyabilme özelliği, 40X (6.0 MB/sn) transfer hızı, 80 ms erişim süresi.

Ayrıca Ultra DMA 33 destekleyen IDE arabirimi, dijital ve analog ses çıkışı, dik ve yatay çalışabilme, 512K önbellek diğer özellikler arasında. Hem tek taraflı hem çift taraflı DVD-ROM'ları okuyabilen bu ürün slot yükleme mekanizması sayesinde tray yükleme sistemine göre çok daha kullanışlı. Şık bir görünüme sahip bu DVD-ROM ile birlikte gelen iki oyun ise tabir-i caizse tam bir bonus! Fox Interactive'in sadece Pioneer için üretmiş olduğu X-Files ve Interplay'in Baldurs Gate oyunlarının DVD versiyonları da Pioneer 10X DVD-ROM ile birlikte geliyor.

Ayrıntılı bilgi:
Multimedya (212) 216 4568

Video CD öldü!

Cambridge SoundWorks Desktop Theatre DTT2500 Digital



Compex'99 fuarında bir arkadaşımla dolaşırken (bu başka bir arkadaş :) standlardan birinden gelen ses dikkatimizi çekti ve yakından bakma ihtiyacı hissettik. Bir OEM firmasının standında masa üstünde duran küçük (çıkan sese ve kalitesine göre çok küçük) speaker seti duruyordu. Aslına bakarsanız durmuyordu, sanki canlıydı ve hareket ediyordu. Yakından bakınca bu sistemin Cambridge SoundWorks Desktop Theatre DTT2500 Digital olduğunu gördük. Daha sonra bizzat test etme arzusu duydum ve ettim. İyi de ettim! Gerçekten mükemmel bir ses kalitesine sahip olan sistemin teknik özellikleri şöyle:

* 5+1 hoparlör ve yüksek performanslı decoder - amplificator ile güçlü ve temiz ses,
* Dolby Digital (AC-3), Dolby Pro Logic, PCM (SPDIF), Analogue Pro Logic, and Analogue Line Stereo ses formatları desteği,
* 4 kanal destekleyen bir ses kartı ile kullanıldığında 4 kanaldan ses çıkışı,
* SB Live! ile digital bağlantı için 9 pin digital DIN soket,
* Manyetik korumalı speaker sistemi,
* Ön speakerlar için 3 arka speakerlar için 4 metre bağlantı kablosu,
* Satelite hoparlörleri yerleştirmek için ayaklar,
* Duvara monte edilebilme özelliği.

Subwoofer'ı soğutma işini üzerindeki dev soğutucu üzerine almış. İşini layığı ile yaptığını söylemek ne yalan olur, ne de yalnış. Ayrıca ürün siyah rengi ve şık dizaynı ile de ilgi çekici.

Sonuç olarak evinizde sinema keyfi yaşamak istiyorsanız, bir kenarda sıkışmış 350$'ınız varsa (kefenin cebi yok!) ve gerçeklerle kulak kulağa gelmek (biliyorum bu kötü oldu :) istiyorsanız Cambridge SoundWorks Desktop Theatre DTT2500 Digital tam size göre.

Ayrıntılı bilgi:
Multimedya (212) 216 4568

gerçeğe yakın değil gerçeğin ta kendisi

Diamond Supra Memory Express 56E

Geçen gün bir arkadaşı... Neyse :) Bilgisayar çağımızın en büyük kolaylığı. Özellikle Internet'in yaygınlaşması ile yeni çağın da en büyük kolaylığı olacak. Bir düşünün mesela neler yapıyorsunuz, yapabiliyorsunuz. Canınız sıkıldığında oyun oynayın, olmadı televizyon seyredin, daha olmadı radyo dinleyin. İsterseniz Internet'e bağlanıp dünyayı alın parmaklarınızın ucuna. Tabii ki bunun için iyi bir modeme sahip olmak şart. Dakika başı hattan düşmek, 5KB ile download yapabilecekken 2 - 3KB'larda sürünmek hem kesenize, hem de sinirlerinize zarar verir. Sizi hem bu dertlerinizden kurtaracak, hem de bilgisayarınız kapalıyken bile telesekreter mesajlarınızı ve faxlarınızı alabileceğiniz bir modem var; Diamond Supra Memory Express 56E. Teknik özellikler:

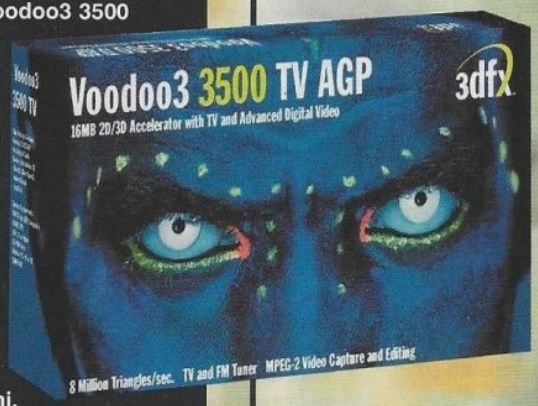
* Voice/Faks/Data özellikleri
* Bilgisayar kapalıyken bile faks ve ses mesajlarını hafızada tutma yeteneği
* 2MB bellekle 7,5 dakikalık ses mesajı ya da 40 sayfa faks tutabilme
* Full Duplex
* Data/Faks/Ses ve telefon iletişimi için yazılım
* 6MB a kadar yükseltilebilir bellek
* Otomatik cevap özelliği
* V80 Video konferans desteği
* V90 ve K56 Flex desteği
* Elektrik kesintilerinden etkilenmeyen bellek

External olan bu modelde diğer Diamond modemler gibi 5 yıl garantili.
Ayrıntılı bilgi:
Multimedya (212) 216 4568

Mesajınız var!

3DFX Voodoo3 3500

Oyun severlerin merakla beklediği 3DFX Voodoo3 3500 TV en sonunda geldi (ben de her gün bu konuda en az 2 mail cevaplamaktan kurtulmuş oldum!) AGP veri yoluna sahip bu 3D kart, hem grafik kartı, hem FM stereo radyolu, TV'li komple multimedya kartı, hemde DVD kalitesinde MPEG-2 görüntü yakalama ve oynatma kartı. 183 Mhz Voodoo3 işlemcisine sahip Voodoo3 3500 TV; yüksek 2 ve 3 boyut grafik performansı isteyenlere hitap ediyor. Bununla kalmayıp kullananlara tam anlamıyla maksimum bir multimedya olanağı sunuyor. Entegre TV ve FM radyo özelliği ile TV seyretmek, radyo dinlemek ve video görüntülerini diske kaydetmek çok kolay.



"Bilgisayar kullananların çoğunluğunun PC'lerini yüksek performanslı grafik kartları ve TV-multimedya birimleri ile donattığını" belirten 3dfx başkanı Greg Ballard, Voodoo3 teknolojisini, ödüllü video ve MPEG2 teknolojisi ile destekleyerek, PC pazarını Voodoo3 3500 TV ile şaşırtacaklarını ve tüketicilerin arzuladığı eşsiz 3D performansı ile multimedya özelliklerini birleştiren bir ürün sunacaklarını açıkladı.

Voodoo3 3500TV, iki üç ayrı kart kurmak, kullanmak ve en az iki veri yolu işgal etmektense, kullanıcılara sadece bir veriyolunu işgal eden mükemmel bir çözüm sunuyor.

183MHz'lik Voodoo3 3500, 8 milyon üçgen ve 366 Megatexel saniye performans sergileyen kart 2046x1536 nokta çözürlüğü destekliyor. STB Systems tarafından üretilen bu kart 16Mb SGRAM ve 350MHz RAMDAC ile birlikte geliyor. Kart TV/s-Video çıkış özelliğine de sahip.

Voodoo3 3500TV en yüksek endüstri standardı TV ve FM radyo özelliklerine sahip. Daha önce birçok ödül almış STB TV ürünlerindeki özel TV programları ve kontrolleri bu kartta da mevcut. Bu yeni kart MPEG-2 ve diğer formatlarda "video capture" yapabiliyor. Birlikte gelen programlar ile bu görüntüler düzenlenip, profesyonel efektlerle süslenip, DVD kalitesinde bir film haline getirilebiliyor. Daha sonra bu filmler stereo olarak geri oynatılabiliyor. Geri oynatma CCIR-601 standardındaki video çıkışlarından veya WinDVD programı ile yapılıyor. Kart ile birlikte multimedya keyfini yaşayabilmek için daha birçok değişik program geliyor; Microsoft Net Meeting, VDO Net VDO Phone, Web TV için WDM sürücüleri, Microsoft Internet Explorer 4.0 ve video editing programları.

Piyasa fiyatı 300$ civarında olan bu kart bakalım TNT2'ye ne kadar rakip olabilecek!
Ayrıntılı bilgi:
Ölçsan CAD Teknolojileri A.Ş. (212) 280 9761

Eşsiz performans

3DFx Napalm

3D piyasasında devrim üstüne devrim yaratan ve adı artık 3D ile birlikte anılan 3DFX Interactive®, ilk Gigapixel (saniyede 1 milyar nokta işlem) 3D kartını duyurdu. Kod adı Napalm olan bu yeni kartın frame rate'i 32 bit renk derinliğinde 60 kare/sn'ye kadar çıkıyor. Oyun piyasasına bomba gibi düşeceğe benzeyen (böyle giderse benim de adım kötü kelime esprileri ile anılır olacak :) bu kart ile ilgili bilgiler şimdilik yalnızca bu kadar. 15 Kasımda yapılan basın konferansı ile tanıtılan kartla ilgili ayrıntılı bilgileri www.3dfxgamers.com adresinden alabilirsiniz.
Ayrıntılı bilgi:
Ölçsan CAD Teknolojileri A.Ş.
Tel (212) 280 9761

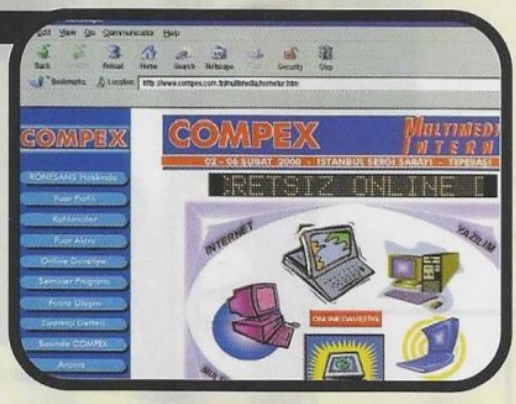
Bomba gibi!

ne VAR ne YOK

Muder'im yalnış anlama. İşinde, köşende gözüm yok! Biliyorsun bu sayfada her ay bilgisayar piyasasındaki iyi ve kötü olaylara bir bakış atıp, olaya biraz da şahsi yorum katıp birşeyler karalıyorum. Bu ay sanal alem denk geldi hep. Bir daha olmaz :). Sürç-i lisan ettiysem affola...

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Hepiniz davetlisiniz



Emin, Mert ve ben bir İzmir macerası yaşamıştık bir zamanlar. "Kızları güzeldir" lafına inanıp koşa koşa gitmiştik İzmir'e. O kadar aradık, taradık. Bırakın güzelini çirkinini bile göremedik. Biz Emin'le aramızda "sanırım Mert'in geleceğini öğrenen genç kız anne babaları tehlikenin farkına varıp olaya el attılar ve kızlara 2 gün dışarı çıkma yasağı koydular" yorumunu yapmıştık. O zaman daha gençtik ve üçümüzün de umutları vardı ama bunun konu ile hiç alakası yok. İzmir'e gitme nedenlerimizden biri olan İZFAŞ (nedense bu kelime bana tornacıların kullandığı bir aleti anımsatıyor) Fuarı aktivitesini gerçekleştirdik. Ve orada gördük ki biz İstanbullular Compex'in değerini bilmeliyiz. Geciken çay servisleri ve yüksek volumlü iğrenç müzikleri bir yana koyarsak (tamam İsmet bey, ben de açıyorum müziğin sesini ama benim çaldıklarım sanatçı adamlar :) Compex gerçekten Türkiye'nin en büyükük bilgisayar aktivitesi. Ve bu aktiviteye katılmak artık çok kolay. Rönesans Fuarcılığın Internet sitesinde dolduracağınız bir form ile tüm Compex fuarlarına ücretsiz olarak girebileceksiniz. 02 - 06 Şubat 2000 tarihleri arasında yapılacak olan Compex Multimedia ve Internet Fuarı için davetiyenizi şimdiden alın. Hem kim bilir, bir bakarsınız biz de katılmışız. Tanışırız, koklaşırız, fena mı olur!

www.compex.com.tr
Tel : 0212 235 8220 (PBX)

Ayda 17$'a SİNİRSİZ Internet

Artık taakatimiz kalmadı. Kendimden, arkadaşlarımdan ve Internet'e bağlanmak için türlü cambazlıklar yapan herkesten bahsediyorum. Aranılan numaranın düşmemesi, düşen numaranın meşgul çalması ya da bağlanmaması, bağlanan numaranın hiç bir halta yaramaması beni gerçekten çileden çıkartıyor. Sinirden klavye kırmışlığım var, yalanım yok. Sizler de Türkiye gibi bir ülkenin vatandaşı ve aynı ülkenin Internet servis sağlayıcılarının müşterisi iseniz -ki öylesiniz!- benimle aynı ortak kaderi paylaşıyorsunuz demektir. Türkiye diyorum çünkü başka bir ülkede, bu kadar büyük vaadlerin arkasından bu kadar büyük düş kırıklıklarının yaşandığını sanmıyorum. "Biz şöyleyiz, biz böyleyiz, bankalarımız holdinglerimiz var, güvenin bize, alın bizim Internet paketimizi, pişman olmazsınız" deyip de arkasından biraz önce saydığım saçmasapan hatalarla müşterilerini yüzyüze bırakanlar sanırım dünyanın başka bir ülkesinde olsalar, açılan davalar, ödenen tazminatlar yüzünden bırakın bankalarını, holdinglerini, sırtlarındaki ceketi bile kaybederlerdi... Bu kadar kin kustuğuma bakmayın. Aslında şu anda Internet bağlantımdan çok memnunum. Çünkü ANet kullanıyorum (tam 3. sınıf reklam ajansının bisküvi reklamı için hazırladığı sloganlara benzedi ama idare edin :).

Türkiye'de 5 Aralık 1996 tarihinde Boğaziçi Bilgisayar bünyesinde kurulan AidataNet, 1 Temmuz 1998 tarihinden beri yeni bir yapılandırmaya giderek ANet İletişim Hizmetleri bünyesinde sadece Internet hizmetleri vermek üzere çalışmalarına devam ediyor. Şu anda 34 Mbit ile Türkiye'nin en geniş bant genişliğine sahip olan ANet, 11 ayrı erişim noktasından (Ankara, Antalya, İzmir, İstanbul (2), Bursa(2), Gaziantep, İskenderun, Denizli, Samsun) kullanıcılarına ulaşıyor. Her şey bir yana 7 gün 24 saat destek ve abone kayıt servisi hatları var. Diyelim ki sabahın 5'inde Internet bağlantısı satın almak istediniz alabiliyorsunuz. Müşteri destek hattı çalışanları daha önce hiç bir ISP'de karşılaşmaya alışkın olmadığım kadar kibar ve yardımsever. Bağlantı hızına söylenecek tek bir şey yok. 56K bağlanıyorsunuz ve ortalama 4.5 - 5K ile kesintisiz download (bir yerde "aşağı yükleme" diye türkçeye çevrildiğini gördüm ve iğrendim!) yapabiliyorsunuz. Aynı anda 4900 aboneye Internet bağlantı hizmeti verebilen ANet'in bağlantı fiyatları şöyle: 1 ay sınırsız 17$, 3 ay sınırsız 47$, 6 ay sınırsız 87$, 12 ay sınırsız 167$. Şimdilik her şeyiyle mükemmel gözüken ANet için son olarak Allah bozmasın diyorum.

ANet Müşteri destek hattı: 0800 211 6276
ANet Abone kayıt hattı: 0212 293 5253

Şahsiyetli web sitesi!

Bizim Timur'u bilirsiniz. Hani BigBEN ego-köşesinin yazarı ve GameShow neferi. Şahsiyet arayışları içinde gittiği Amerika'da hala elleri boş dolaşıyormuş, eşten - dosttan duyuyoruz. Timur'un Amerika macerasının öncesinde aynı masada çok kadeh devirmişliğimiz vardır. İşte o günlerden birinde Timur bir laf yumurtlamıştı. Şöyle demişti; "GameShow Türkiyenin gördüğü, göreceği en şahsiyetli dergidir." İtiraf etmeliyim, o zaman Timur'u çok iyi anlamamıştım. Sonraları çok daha iyi anlamaya başladım (sadece bu konuda değil aslanım :). GameShow için güzel değil diyebilirsiniz, saygı gösteririm. Haklı bulmam, o ayrı! Ama GameShow için hiç kimse şahsiyetsiz diyemez. GameShow bu piyasada her şeyiyle ekol olmuştur. Bir eksiği vardı, onu da tamamladık; GameShow web sitesi. GameShow web sitesi klasik oyun sitelerinden çok farklı. Gerek dizaynı ile, gerek içeriği ile, gerekse GameShow ruhunu sanal alemlere taşıması ile rakiplerine fark atıyor. Site için yaklaşık 20 kişi emek veriyor fakat iki kaptan var: Altuğ "dreamon" Canıtez ve Volkan "maestro" Çağsal. Oyun dünyasından haberler, oyun tanıtım ve çözümleri, oyun hileleri, Overdose ve hardware tanıtımları her ay düzenli bir şekilde güncellenerek okuyucu karşısına çıkıyor. Muder var dememe gerek yok, o hep var bir yerlerde ve bizleri izliyor. Volkan ve Altuğ'u böyle güzel bir iş yaptıkları için bir kez de buradan tebrik ediyorum ve diyorum ki: Bir bakın, pişman olmayacaksınız.

Not: Internet üzerindeki amatör bilgisayar degilerine GameShow çatısı altında yer vermek gibi bir düşünceye kapıldık ya da her an kapılabiliriz. Arif olan anlar ve bağlantı kurar.

www.kamernet.com

ELSA

GLoria II

nVIDIA Quadro

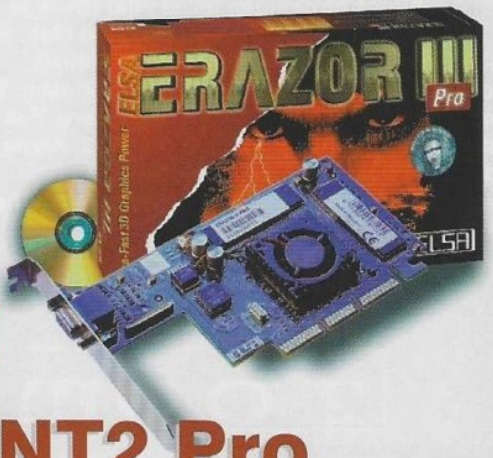
ELSA

ERAZOR™ X

nVIDIA GeForce256

ELSA

ELSA ERAZOR III Pro



nVIDIA RIVA TNT2 Pro

EKRAN KARTLARINDA İLK VE DOĞRU ADRES

Web: http://www.tet.com.tr
E-mail: elsa@tet.com.tr
Tel: 0 212-256 35 32/256 38 64

TET

giriş

4. CD'mizin muhteviyatı

CD

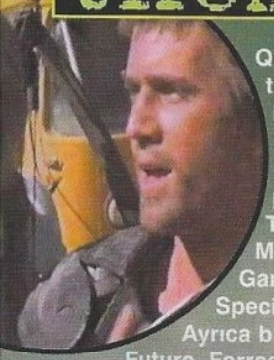
Bazen hiçbir şey planladığınız gibi gitmez. Hayat o kadar çok sürprizle doludur ki... Her dönemde, bir yerde, bir şekilde o çok beklenen kazığı yersiniz. İlk kez yürümeye çalıştığınızda becerebilmiş miydiniz? Ellerini yerden kestiği an hobidi hobidi zıplayan bir bebek gördünüz mü hiç? O ufaklığın; "şöyle bir kalkar gibi yapayım, tam kalkmışken kendimi yere atar bizimkileri güldürürüm. Tamam ortam şoparı olurum ama ne yapalım?" gibi bir düşünce içinde olduğunu hayal edebilir misiniz? Edemezsiniz, etseniz de saçmalamış olursunuz... Saçmalarsanız sizi Polat'a veririz.
Geçen ay, o ufak bebek bizdik.
Hepimize geçmiş olsun!...

Patches

Armored Fist III V1.03: Bu Levent bu kadar şeyi nereden öğrenmiş bilinmez ki?
Civilization II: Test of Time V1.1: En önemli özelliği settings menüsüne üç tane seçenek eklemesi.
Driver: Nerdeyse oyundaki her bug düzeltilmiş, TNT kartlarla oluşan sorunlar da giderilmiş.
Jane's Fleet Command V1.2: Jane's her zaman işini bilir, bu patch konusunda da geçerli, her bişeyi düzenlemişler adamlar (E güzelim baştan yapmasana... Çeliştik mi ne?).

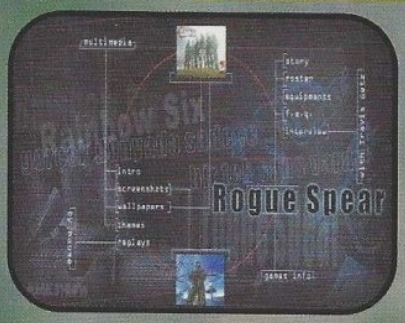
Ayrıca bir sürü Patch sizi bekliyor

themes



Quiet please... Second service. Tık tık tık. Hhaaapp ıhhhh. Piiuwwwwww Plifp... Woohhaaauuuhhhhhhhh. Ace... Set, Kournikova.
Türkçesi: Kournikova için 2. kez set puanı.... Herkes nefesini tuttu.. Tamam mı? Devam mı?.... Evvet... Mükemmel servis... Ace!
GameShow dilinde: Bu ay Themes Special : Sport Themes
Ayrıca birbirinden güzel Film (Back to the Future, Forrest Gump, Hackers, Mad Max, Star Wars Episode 1: The Phantom Menace), Müzik (Apocalyptica, Blind Guardian, Bruce Dickinson, Black Sabbath, Nirvana, Oasis) Oyun (Enemy Zero, Full Throttle, Homeworld, Neverhood, Qauke 3: Arena, Resident Evil 2, The Curse of Monkey Island) themeleri ve bu temalari rahatça kurmak için XTheme Menager.

zoom



Ne demiştik gecen ay? Nur topu gibin bir bölümümüz oldu (demedik mi? demedik... Evet ama köşe bizim, istediğimizi dedik deriz). Merak etmeyin bölümümüze (bölümünüze...) gayet iyi bakıyoruz.
Bu ay da zoom zevkle okunacak, ilgiyle bakılacak, hayret içinde seyredilecek (başka da bişi kalmadı zaten) bir içeriğe sahip. Konu ne mi? Tom Clancy desek? Peki Rainbow Six desek? Doğru cevap; Rogue Spear... Bakınız neler neler var:
Screenshots, Wallpapers, Themes, Senaryo, Silahlar, F.A.Q, Alet ve Edevatlar, Karakterler.
Ayrıca bu ay Rogue Spear Strategy Guide yapan Mouse'un Rogue Spear Replay'leri (kendisine buradan teşekkür ederiz) ve Rogue Spear Mission Pack takımından baş çizer Travis Getz ile röportaj.

14 COMPACT DISC

show

oyun demoları

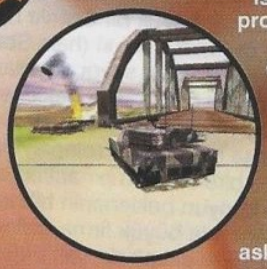
Altuğ CANITEZ - Volkan ÇAĞSAL
acanitez@kamernet.com - vcagsal@kamernet.com

Age of Empires II: Age of Kings

Microsoft'un turnayı gözünden vurduğu oyun Age of Empires'ın 2'si geçtiğimiz ay sonunda gelmiş, haliyle bizde hakkını verip bütün gün oynamıştık (gerçi hala oynuyoruz ama bu ayrı konu). Yeni ırklar, yeni birlikler, yeni binalar, harika grafikler ve enfes multiplayer oyunlar. Bakılması şiddetle tavsiye edilir.

Armored Fist III

İsminden de anlaşıldığı gibi bu bir tank simulasyonudur (Saçmalamayın isminden falan anlaşılmıyor. Saf mısınız?). Bir Novalogic prodüksiyonudur ki bu da isminden anlaşılmamaktadır. Zaten iki cümledir gereksiz olarak ismi geçen ismin (hehe bu ne ya...), oyunun can alıcı grafikleri, zengin görev paketi, arcade'e yakın olan oynanış tarzı ve tattırdığı zevk ile de alakası yoktur...



Army Men III

Bişey azcık tutuldu mu, onun suyunu çıkartmasalar rahat edemezler. Eskiye dönüp plastik askerlerimizle savaşlar yaptığımız Army Men'de bunlardan nasibini aldı. Eskisi gibi zevk alarak oynamayı falan beklemeyin. Uzaya çıkmışız, askerlerin yanında ucubik yaratıklar da var artık, bir de ortam değişik, o kadar! Yazıklar olsun 3DO...

FIFA2000

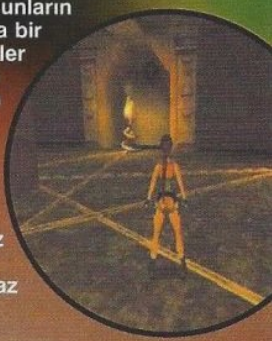
1994 yılı di mi? Hani E.A. yapmıştı... Hani hayran olmuştuk. Sonra bunlar abarıp her sene yeni versiyonlarını çıkarmışlardı. Hepsini almıştık hatta... Bildiniz mi? Hayır evladım, Bacu bacu değil. Fifa demek istiyorum. Gene yaptılar yapacaklarını demek istiyorum. Çok güzel olmuş alın, aldırın, oynayın, oynatın demek istiyorum... Alooo kime diyorum?... (demek istiyorum)

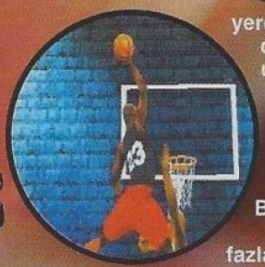
NBA2000

Kaç yılıydı? Hangi firma yapmıştı? Hayran olmuş muyduk? Sonra bunlar abarıp her sene yeni versiyonlarını çıkarmışlar mıydı? Bacu bacu mu? Bilemedim mi? NBA mi demek istedin? Olmuş mu? Alalım mı? O Fifa değil miydi? Ha.. Bu da mı öyle? Kime diyosun? Alooo ne diyosun?... Ala ala.

Pharoah

Çok büyük bir oyun firmasının sahibisiniz... Sadece isminiz bile bazen oyunu satabiliyor. Üstüne üstlük klasik diye nitelendirilen oyunlar da yakalayabiliyorsunuz. Bunların üzerine gidiyor ve devam oyunlarını yapıyorsunuz. Ama bir yerde tıkanıyorsunuz. Artık oyunda yapılacak pek bişey kalmıyor. -Cepler de dolu olmalı!- Ne yapardınız? Evet... Aynı oyunu başka bir kültüre uyarlayıp, altyapısını yenileyip oyuncuların önüne sunardınız. Aferin evladım bildin. Pharoah, Ceasar serisinin Mısır kültürüne uyarlanmış hali. Güzel olmasına güzel ama sonuçta aynı işte. Meraklıları kaçırmayacak elbette...





Sid Meier's Alien Crossfire

Büyük ustanın son oyunu Alpha Centuri'nin ek görev paketi. Uykusuz gecelere geri dönmeye hazırlıklı olun, Alien Crossfire bunu size fazlasıyla yaptıracak. Hem oyunun isminde Sid Meier geçer de oynanmaz mı? Bakmadan geçenin başına taş yağsın!!

tools

Olmazsa olmaz programların bölümü tools'da geçen ayki gibi (bu sözde derin bir mana var, bulana hediye vericez) emrinizde. Merak etmeyin yakında (bu da çok göreceli bi kavram, şimdi nası desek, gak guk....) tools yenilenecek ve evlere şenlik olacak. Zıplaya zıplaya bekleyiniz (niye mi zıplıyosunuz? e atraksiyon.. ala ala)

Spec Ops 2: Green Berets

Rainbow Six ve Delta Force'un ortalığı kasıp kavurduğu bir dönemdeyiz, ancak çok daha önce çıkmış ve bu oyunların gölgesinde kalmış bir oyun var: Spec Ops 2. Gerçek Green Beret'larla motion capture yapılarak elde edilmiş estetik hareketli oyun çok leziz. Şimdiden beklemeye başlayın (beklerken demo'yu oynayın tabii).

Tomb Raider IV: The Last Revelation

Artık Tomb Raider hakkında söylenecek hiçbir şey yok, insanlar zaten onunla ilgili her şeyi biliyor. Şu sıralara seksi kahramanımız karşımıza tekrar çıkmaya hazırlanıyor (burası normal), ancak bu oyunun son oyun olacağı konusunda rivayetler var (burası da hiç inandırıcı değil). Ne yaparsak yapalım Tomb Raider serisinin devamı gelecek, en iyisi bu nimetten (Lara?) yararlanmak galiba...

bekleyişlere son ve derin bir bakış

Son dakika

bi kaç detay vermek lazım!!

Burçak Caner
bcaner@kamernet.com

Bilgisayar tarihinin en çok beklenen oyunu Diablo2'yi beklemeye devam edenlere bir yararımız dokunsun istedik, ve bu ay Son Dakika'ya saygıdeğer "saçma, mouse'la tıkladığın adamları öldürüp mutlu olmaca oyunu"nu konuk ettik.

Hayatımda bir kız tarafından beklendiğini gördüğüm ilk oyun olan Diablo2'yi bekleyen kız sayısının sadece bir olmadığını da öğrenmiş bulunuyorum. Evet beyler, gerçekten de Türkiye'de yaşayan ve Diablo2'yi bekleyen kızlar var, ki bunlardan bazıları FRP&Magic'e, B Bölgesi'ne mektuplar atmışlardı, duyup da inanmayanlar bakabilirler.

Ben de üşenmedim, elimden geldiğince size yardımcı olabileyim diye dağları, tepeleri, okyanusları aştım ve Blizzard'ın stüdyolarına kadar gidip oyun hakkında ön bilgi aldım.

Öncelikle Blizzard'ın bu oyunu çok önemsediğini söyleyeyim. Aslına bakarsanız, bir gözlem olarak söyleyeyim, Blizzard herhalde çıkarttığı oyunlara en fazla özenen firma. Hiçbir "kalitesiz" diyebileceğimiz yapıma imza atmadılar, bir düşününce. Aynı zamanda Multiplayer Gaming'de de bir numara olduklarını Starcraft ile gösterdiler bence. Her ne kadar Half-Life falan oynayan bir çok insan olsa da Multiplayer Gaming'in en iyi oyunu olabilir Starcraft.

Tabi Blizzard'ı taklitçilikle suçlayabiliriz, ve bu suçlamamızda yerden göğe kadar haklı oluruz. Örneğin pek çok insan bilmez ama, aslında Diablo da Blizzard'ın kendi yarattığı bir tarzın oyunu değil. Diablo, resmen, bir zamanların çok sevilen, çok beklenilen, ama her nedense, çabucak unutulan oyunu Crusader: No Remorse'un taklidi. Crusader zamanının en iyi CD oyunu olabilir bence, ve hala da oynarım ara ara. Fakat bu suçlamanın da bir manası olmadığını söyleyeyim. Yaratıcı olmamalarına, hak etmeden parayı vurmalarına falan kızmak yersiz, zira yaratıcı olmasalar bile her çıkarttıkları oyunu öyle büyük bir özenle hazırlıyorlar, ve sonra da öyle güzel destekliyorlar ki (hala Starcraft için yeni harita ve patch'ler çıkıyor), saygı duymamanın bir manası yok.

Diablo pek çok insana bekleneni verememiş, pek çok insana da beklenenden çok daha fazlasını vermiş bir oyun. Aslında ilk başta hepimiz bir roleplaying game olacağını sanırken birden bire resmen bir action oyunu ile karşı karşıya kalmıştık, yine de oyun beklenenin bilmem kaç katı ilgi gördü, ve Blizzard'ı da büyük firma haline getirdi, bence.

Multiplayer olarak da çok beğenilen Diablo, oyunu oynayanların sürekli olarak hile yapmaları ve bunun engellenememesi yüzünden hak ettiği ilgiyi göremedi ne yazık ki.

Yeni oyun hakkında söyleyebileceğim, kanımca programcıların yaptıkları her hatadan ders aldıkları ve bu sefer kusursuz bir çalışma içinde oldukları.

Öncelikle oyunun piyasaya sürüleceği tarihi iyice ileriye atarak 00 başlarını hedef gösterdiler. "Oha" diyebilirsiniz ama

Acaba bu sefer oyunda tek amaç gidip yaratık öldürmek olmayacak mı?

açıklama olarak "daha kusursuz bir oyun" dediklerine dikkat çekmek isterim. Yani demek istiyorlar ki biz öyle bir oyun yapacağız ki, Tiberian Sun'da falan olduğu gibi piyasaya çıktığının ikinci günü düzeltme patch'i çıkartmayacağız. Sonuna kadar saygı duyuyorum.

Oyunun nasıl olacağı tamamen kararlaştırılmış gibi. Öncelikle 6 tane karakter sınıfı olacağını söylüyorlar. Bunlardan hangileri yeni, hangileri eski bilmiyorum ama ilgimi çekenlerden biri Amazon. Bu kadın savaşçı ok atmak konusunda Thief kadar iyiymiş ve aynı zamanda mızrak, balta gibi başka silahları atabilecekmiş. Notların sonunda "kendi işine geldiği sürece kiralık asker olarak kullanılabilir" falan gibi cümleler eklendiği gerçeğine dayanarak soruyorum kendime? Acaba bu sefer oyunda tek amaç gidip yaratık öldürmek olmayacak mı? Acaba bu sefer biraz roleplaying yönü olacak mı? Bir önceki sefer de aynı cümlelerden dolayı aynı tuzağa düştüğümü hatırlayıp susuyorum. Dayanıklı kadın savaşçı, Zeyna modeli, gayet güzel (gg).

İkinci bir ilginç class Barbarian. İki eliyle silah kullanabilecek tek sınıf bu olacak. Şimdi bunun oyuna ne gibi bir etkisi olacak, ya da oyunda ikinci silahı nasıl kullanabileceğiz, bu sorulara yanıt bulamıyorum. Kısaca ayı gibi bir herif saldırıp öldürüp duruyor demekle yetiniyorum. Conan'dan beri niye hala şu kimse tarafından beğenilmeyen antipatik tipe prim yaptırıyorlar onu da hiç anlayamıyorum.

Bir de Necromancer eklenmiş sanırım. Necromancer hiçbir şekilde savaşamıyor, yani daha doğrusu çok çok sınırlı, ancak bir çok defansif ve ofansif büyüye sahip. Tanımındaki "soluk tenli, korkutucu, soğuk büyücü" bana tam bir "iki bacak bir karizma bilge" tipini hatırlattı. Açıkçası en çok merak ettiğim ve beklediğim tip bu.

Paladin sınıfının da aura'ları var. Yani bir atraksiyon olarak. Bir çok aura arasından seçip yapıp birini aktif hale getirebilecekmiş, ancak bunları oyunun içinde ilerledikçe mi kazanacak yoksa hep olacak mı, bilemiyorum. Bu aura'lar ayrıca yanınızda savaşan kiralık askerleri ya da büyü ile çağıracağınız yaratıkları da etkiliyor.

Evet yeri gelmişken söyleyelim, oyunda kiralık askerleriniz de olabilecek. Bunların ölünceye kadar savaşacakları söyleniyor. Bu özellik bana oyunun roleplaying yönünün ağır olmayacağına dair bir fikir verdi. Yani sanırım yine hack'n slash olacak. Tüh.

Her neyse ne diyorduk. Bu kiralık askerler sizi kapılardan, ışınlandığınız yerlerden falan izleyecekler. Ancak büyü ile çağırdığınız yaratıklar her zaman sizi takip edemeyecek.

Ayrıca oyunda, karakterinizin o anda elinde tuttuğu silah da grafik olarak gözükebilecek. Yani elinize iki elde taşınan hayvani bir kılıç aldıysanız, grafikte bunu göreceksiniz, ayrıca kılıcın savruluşu falan da değişecek. Ancak diğer eşyalarda da aynı özellik olacak mı, bilemiyorum, bu konuda bir açıklama yok.

Tabi elinizde iki elde taşınan hayvani kılıç olursa dedik, her silahı ya da zırhı herkes kullanabilecek mi? Yani herkes iki elde taşınan hayvani kılıçlar taşıyabilecek mi? Evet. Yani bir bakıma evet. Silahı kullanmak için gereken ön şartları karşılayabilen herkes her silahı veya zırhı giyip taşıyabilecek. Yani, anladığım kadarı ile, gücü yeterse Necromancer iki elde tutulan hayvani kılıcımızı (meşhur oldu) taşıyabilecek. Biraz saçma.

Oyunda sadece giydiğiniz ya da taşıdığınız için size özellikler sağlayan eşyalar da olacak... taşıdığınız sürece belli bir özellik sağlayan elmaslar gibi. Bunların süreleri dolduğu zaman yeniden doldurulabilecekler.

Ok atmak için sadece kliklemeniz yetmeyecek. Aynı zamanda okunuz da olması gerekecek, yani demek istediğim ok sayısı sınırsız değil. Aklıma gelmişken, sadece öyle yayı gerip de attığınız oklar olmayacak, dört çeşit de crossbow mevcut.

Unique Item'lar yine olacak, ancak bu sefer onları bulması daha zor olacak. Bu konuda da oyunculara yardımcı olmak için normal büyülü eşyalar ile Unique Item'lar arasında bir yerlerde, daha kolay bulunana ancak daha zayıf bir eşyalar serisi de olacak. Bence çok akıllıca düşünülmüş bir özellik. Yani common ve rare arasına bir de uncommon eklemişler.

Belinizde sürekli olarak kullanabileceğiniz eşyaların bulunduğu kemerler sadece 4 slot'luk olmayacak, 16 tane obje takabileceksiniz. Bunlardan 4 tanesini 1-4 arası tuşlarla çalıştıracaksınız. Diğer 12 tanesi de baştakiler kullanıldıkça yerlerini alacak.

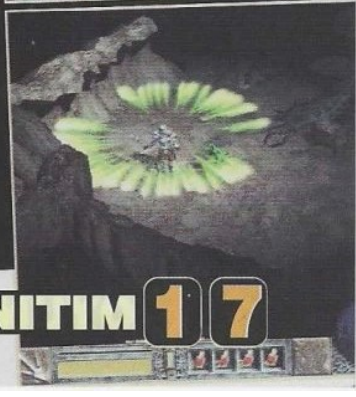
Eşyalardan daha fazlasını taşıyabilmek için Inventory'de sağa sola döndüremeyeceksiniz. Ancak sığmayan objeleri koyabilmek için şehirde bir sandığınız olacak, ismi "Your Stash". Para taşımak için Inventory'de yer harcamayacaksınız ama taşıyabileceğiniz para sayısı sınırlı olacak (bence oldukça saçma).

Öldüğünüz zaman bütün eşyalarınız cesedinizin üzerinde kalacak. Gidip geri alabileceksiniz. Ancak başkaları da gidip alabilecek, yani multiplayer oynarken ölmek demek bütün eşyalar gitti demek anlamına geliyor o zaman.

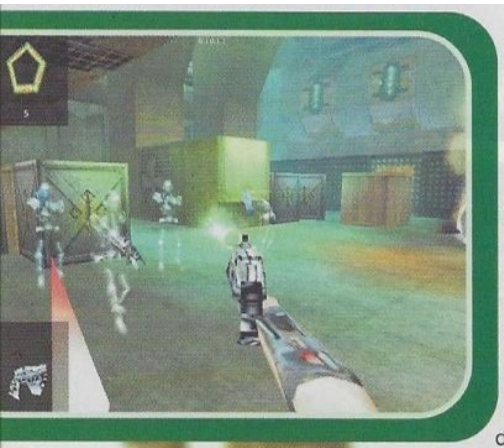
İşte oyun hakkında duyduklarımdan bildiklerimden ilginç olanları bunlar. Karakter ilerlemesi ile ilgili bilgiler de verebilirdim ama oyunu görmeden bu saçma sayıları görmek boş olur diye düşündüm.

Sonuç olarak söyleyeceklerim, oyunun Beta Test sürümünün yıl sonundan önce çıkacağı. 1000 tane beta tester olacakmış, belki başvurmayı deneyebilirsiniz.

Oyun hakkındaki kendi yorum ve hislerim çok pozitif. Kesinlikle almaya ve oynamaya değer diye düşünüyorum, hatta bu konuda tartışma bile olmayacağına eminim. Diablo2 çıkınca yer yerinden oynayacak. Ben bile bekliyorsam umutla, umutlanacak kesin bir şeyler vardır.



DİABLO 2



İşte sevgili editörümün ICQ'dan bana attığı bir mesaj:

"Zebani: Emre, Omikron çok güzel bir oyun. Kesin al ve yaz. İtiraz istemiyorum abi. S.... tipini senin ... kafa!"

Ne kadar güzel değil mi arkadaşlar? Editörüm, yazarlarından birine -ki bu seferlik benim- gayet nazik ve edepli bir şekilde rica ediyor. Siz şimdi yukarıdaki bölümü okuyup, yanlış şeyler anlıyorsunuz. Fakat onun dediklerini anlamak sandığınız kadar kolay değildir. Ben hemen sizlere anlamını yazayım:

"Polat: Emreciğim, Omikron adında güzel bir oyun geçti elimize. İstersen al ve yaz. Tabii eğer yapacak başka bir işin yoksa. Şimdiden teşekkür ederim..."

İşte arkadaşlar Game Show'u bu yüzden seviyorum. Bu dergide kaliteli bir ekipte olması gereken herşey var: Karşılıklı anlayış ("İtiraz istemiyorum abi!"), paylaşımcılık ruhu ("Kesin al ve yaz!"), aceleci olmadan gözlemleme alışkanlığı ("Omikron çok güzel bir oyun.") ve samimiyet ("BEEEEEEEEEP!"). İşte bütün bunlar Game Show'u hakettiği yere getiriyor: Cehennem çukurunun en dibi!

Fakat artık ben anladım, siz de bu batağın içindesiniz ve benim anlattıklarıma sadece gülüyorsunuz. Oysaki ben hem güldürüp hem düşündürmek istemiştim (Böööğğğk! Kabul, iğrençti...). Neyse artık bir daha ki sayıya birşeyler düşünürüz. Veya güleriz, ne bileyim işte! İsteyen istediğini yapsın (Yaşasın özgürlükçü çiçek cocuklar! Savaşmayın, yaşamdaki güzellikleri bulun! Yihhuuu!). Ehem, ne diyorduk? Evet Omikron the Nomad Soul...

Açıkcası benim beğendiğim oyun türleri oldukça sınırlıdır. Ve bunların arasında kesinlikle adventure yoktur (Yine de en babalarını oynadım. Ne yaparsınız, özentilik işte!?). Hele ki son beş senedir elimi dövüş oyunlarına hiç sürmemişimdir. Hatta araba yarışlarından nefret ederim ve eğer bir FPS kaliteli olmazsa kesinlikle tiksinerek kaçarım. Tomb Raider'dan da bayalı hanidir. Şimdi niye ben bunları anlatıyorum? Çünkü Omikron'da tüm bunlardan bir parça var...

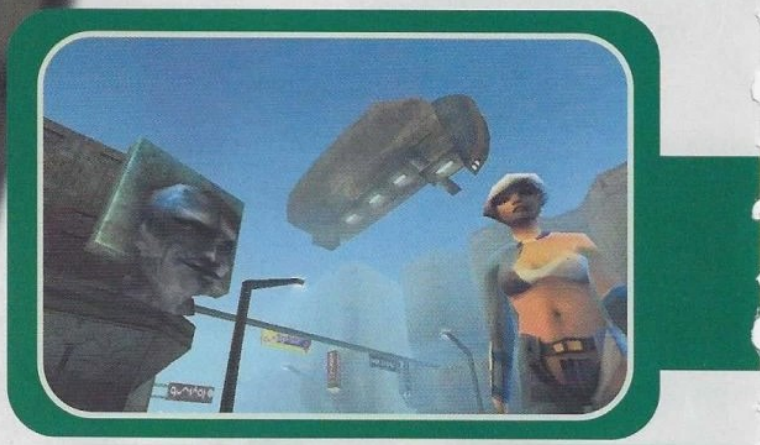
Artık Tomb Raider macerasını yavaş yavaş sonlandırmaya başlayan Eidos, şimdi de oldukça ilginç bir oyunla karşımızda. Omikron, bir fantazi action-adventure. Tanımdan da anladığınız üzere, Omikron'da

"David Bowie'nin de yer almasıyla iddiasını artıran ve merakla beklenen Omikron: The Nomad Soul nihayete erdi ve karşımıza çıktı. Bu olağanüstü macera için bütün planlarınızı iptal edin"

gerektiği zaman cin gibi zeki olurken, gerektiği zaman da reflekslerimizi kullanacağız...

ZEBANİ DE KENDİNİ GRAFİKER SANA DURSUN

Oyunla ilgili genel bazı bilgiler vermek arzusuyla yarılıyorum. Grafikler 3D ve bence Eidos'un bu oyundaki en büyük başarısı da, kozu da grafikler. Kesinlikle muhteşemler. Oyun paralel bir boyuttaki Omikron adındaki bir şehirde geçiyor. Şehirde



OMI

Emre ARIN
earin@kamernet.com

sayısız insan, taşıt araçları sürekli hareket ediyorlar ve bu hareket basitçe bir ileri geri gidiş değil. İnsanların kimisi yürüyor, kimisi banklara gidip oturuyor, çiftler öpüşüyor ve kimileri ayakkabılarını bağlıyor. Şehirde sürekli bir hareketlilik söz konusu yani. Ayrıca her bina oldukça ayrıntılandırılmış, texturelar kesinlikle çok kaliteli yapılmışlar. Heryerde renkli tabelalar, ışıklar, posterler ve hareket eden insanlar. Şehire bakmak gerçekten bir keyif...

Fakat benim asıl ağzımı açık bıraktıran özellik şu olmuştu: Full capture surat hereketleri. Yani hayatınızda bu kadar kailetli 3D yüzler görmüş olamazsınız. O kadar kalitelilerki ilk defa bir oyunda insanların hislerini yüz ifadelerine bakarak tam olarak anlayabildim. Eidos burada kesinlikle çok başarılı; hakikaten yapılmayanı çok kaliteli bir şekilde yapmayı becermiş adamlar. İnsanların mimikleri öyle güzel bir şekilde yüzlerine yansımış ki, sanki karşınızda gerçek bir kişi varmış gibi hissediyorsunuz. Bu oyunda mimikler sayesinde anlatılmak istenenler de çok güzel bir şekilde verilmiş...

Arka plandaki yumuşak müzik de oldukça kaliteli yapılmış da, seslerde bir sorun var. Bilemiyorum bendeki versiyonunda mı bir sorun var, fakat konuşmaların bazılarında sesler yok, sadece yazılar geçiyor...

Gelelim konuya. Siz bu Omikron adlı oyunu almış, oynayan bir gençsiniz. Oyun tam başlarken ekranınızda birisi beliriyor ve size başka bir boyuttan geldiğini, o boyutu kurtarmak için konsantre olup onun vücuduna girmeniz için size yalvarıyor. Adamın vücuduna girince Omikron'un olduğu boyuta geçiyorsunuz...

Omikron, gezegeni ısıtan güneş sönünce üstü cam bir kubbeyle kapatılmış devasa bir fütüristik şehir. Metal ve betondan yapılmış şehirde, bir tür diktatörlük var. Şehrin tüm kontrolü Ix adında bir bilgisayara teslim edilmiş ve Ix insanların günde kaç saat uyuyacağından, kaç çocuk yapabileceklerinden, günlük yapay hava şartlarına kadar herşeye karar veriyor. Herşey o kadar kontrollü ve sınırlı ki insanlar hayattan sıkılma noktasına kadar gelmişler. Televizyonlardaki haberleri sunan, reklamları yapan ve hatta pembe dizilerde oynayan kişiler bile hep aynı çift! Sürekli olarak "Siz düşünmeyin, biz sizin için düşünürüz!" tarzında yapılan yayınlar da cabası.

Boyutları binlerce senedir aynı olduğundan dolayı, karmaşıklığı ve nüfus patlamasını önlemek için şehir dört ayrı bölgeye ayrılmış. Her bölgenin kendi kültür tarzı, eğlence biçimi ve yerel yönetimi kendine özgü. Buraya kadar kurgu fena değil gibi. Senaryonun başlangıcı her ne kadar parlak da olsa, yeteri kadar ilgi çekici ve heyecanlı verilememiş...

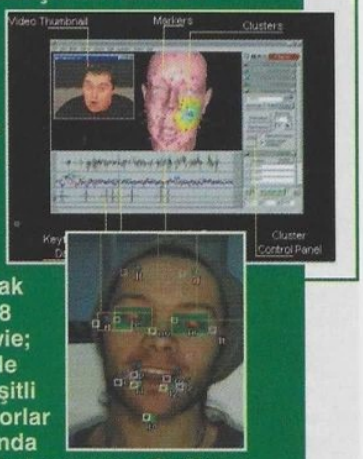
Oyun tarzına gelince. İlk girdiğiniz vücut, Kay'll 669 adındaki bir polise ait. İlk başta karısı ve arkadaşlarıyla konuşurken, herşeyden bihaber olduğumuz için bayağı bir ebliyoruz ama daha sonra layı kapıyoruz. Öğreniyoruz ki Kay'll 669 ve ortağı Dan Bilmemnekadar bir dava üzerine çalışıyorlarmış ve bu dava insanların ruhlarını çala- Buradan sonrasını oynayacak arkadaşlar için anlatmıyoruz (Ehe ehe ehe)...

Oyunumuz temel olarak bir adventure. Kay'll bizi niye kendi boyutuna çağırdı? Kay'll ve şimdi morgda yatan arkadaşı Dan'in üzeride uğraştığı dava neydi? Kay'll karısı niye taş gibi ve biz Kay'll vücudunu kullanarak, herşeyden habersiz kızcağızla pek yakın olurken hiç utanmıyor muyuz? İşte bu ve benzeri soruları üstün zekanızı kullanarak çözmeniz gerkiyor...

BU OYUN TÜRLERİ BENİ FENA YAPIYOR

Fakat herşey beyinle bitmiyor. Olmaz ya birileri üzerinize saldırdı. O zaman

EIDOS INTERACTIVE ve DAVID BOWIE EĞLENCENİN ÇEHRESİNİ DEĞİŞTİRİYORLAR



Son yılların tartışmasız en popüler oyun firmalarından Eidos Interactive (bak bu tartışılır), efsanevi rock solisti David Bowie ve ortağı gitarist Reeves Gabrels ile dünyanın ilk sanal albümünü içeren devrim yaratıcı oyun Omikron: The Nomad Soul için anlaşmaya vardıktan sonra, oyunun yapımcılarıyla (Paris asıllı Quantic Dream) oyuna orijinal müzik yaratmak için çalıştılar; ve bunun sonucunda 8 yeni şarkı besteledileri. Böylece Bowie; Gabriels ve basist Gail Ann Dorsey'le beraber büyük Omikron şehrinin çeşitli barlarında çalan bir sanal grup oluyorlar (kulağa orijinal geliyor!). Aynı zamanda Bowie oyunda Boz adında bir karakteri oynuyor. Omikron: The Nomad Soul parlak, kendine özgü ve fütürüstik bir 3D action-adventure oyunu. Omikron iki yıldan beri, "Facial Motion Capture" gibi daha önce hiç görülmemiş efektler içermekte. Oyun 4 devasa şehirde 400'den fazla sette geçiyor. 3D gerçek zamanlı hareket eden 140 karakterden ve dört saatlik diyalogdan oluşuyor.

Facial motion capture ise diğer motion Caption içeren oyunlara göre Omikron'da oldukça yoğun kullanılmış. Burada insan modelinin yüzüne bağlanan çok sayıda sensor yardımıyla bilgisayara alınan mimikler daha sonra oyundaki karakterlere uygulanıyor. Bunun amacı gerçekçiliği artırmak. Kulağa oldukça orijinal geliyor di mi? Ama oyunu oynayınca bunun Eidos filan değil Quantic Dream'in bir eseri olarak algılamak gerekir. Eidos her zamanki işin kaymağını şöhretine sürüp yiyecek. Ayıp!

"Omikron: The Nomad ve yeni standartlar

David Bowie ile Omikron hakkında...

- Yeni albümü bir oyun için yaptınız. Nasıl oldu bu?
David Bowie: Evet. Uzun senelerdir ortağım olan Reeves Gabrels ve ben, Eidos tarafından Omikron adlı oyuna müzik yapmamız için teklif aldık. İlk bakışım olumsuz oldu çünkü oyunlarda duyduğum tek müzik "High Endüstrial"dı ve çok klişe olduğunu düşünüyordum. Ama sonuçta, sanki bir filme müzik yapıyormuşuz gibi anlaştık ve duygusal bir şeyler katmaya çalıştık.

- Oyundaki David Bowie karakteri nasıl?
David Bowie: Ben bir çeşit sokak şarkıcısıyım. Sokak köşelerinde ya da bir barda çıkıyorum. Tam olarak ne zaman ortaya çıkacağımı ve size oyundan bir parça söyleyeceğimi bilemiyorsunuz.

- Albüm ve oyunu büyük bir parçanın iki bölümü gibi mi görüyorsun yoksa tamamen ayrı şeyler olarak mı?
David Bowie: Burada bir ayrım var. Bazı şarkılar hem oyunda, hem de albümde var. Bazıları ise tam tersi.

- Son albümünüz, Earthling, drum'n' bass'la doluydu. Fakat Shours fütüristik tınılarla pek etkilenmiş gözükmüyor.
David Bowie: Bu kasten yapılmış bir şey. Yaratmak istediğim karakter orta yaşlarını hafif geçkin, çoğu şansını kaçırmış, kendi içinde hiçbir zaman mutlu bir yakınlık kuramamış ve yapması gerekenleri yapmamış biri.

- Velvet Goldmine'ı izlediniz mi?
David Bowie: Evet, izledim. Hakkında ne düşündüğümü büyük ihtimalle tahmin edersiniz ve sanırım halk da benimle aynı fikirde. Eşcinselliği işleyen bölümler iyiydi fakat geri kalanı "olmamış".

- Eşcinsel olmak hala şok etki yaratıyor mu?
David Bowie: Amerika'da şok etki yaratmayan bir şey yok. Doğal bir protestan ülke. Bunun aksine İngiltere tam bir katolik ülke. O yüzden nerede olduğunuz fark eden bir etken.

- Bu durumda, Sensation gösterisinin çoğu bölümü oldukça yoğun ve hazmetmesi zor.
David Bowie: Yine burada hiç esnek olmayan asi İngiliz ruhu hakkında bir şeyler var. 11 ve 12. Yüzyıllarda kiliseleri yaparken, içlerine en pornografik gargoyle'ları koydular. 17. Yüzyılda ilk "açık" dergileri bastılar. Bir tane politik ve dinsel öğeleri eleştiren Black Dwarf adında bile vardı. En çarpıcı şey ise, İngiltere'de şimdiye kadar hiç devrim olmaması. Çok garip bir yer.

oyun dövüş moduna geçiyor ve siz envai çeşit ucubeyi kartal pençesi ve döner tekmelerle alıyorsunuz. Yani Tekkenci arkadaşlar hemen buraya gelsinler. Ama pek umutlanmasınlar, dört tuşla pek bir kombo yapılamayacağını duyunca yıkılsınlar. Hele bi de benim tüm düşmanları sadece iki yumruk tuşuna hızlı hızlı basarak rahatça dövdüğümü öğrenince kahrolsunlar. Evet Tekkenciler şimdi gidebilirsiniz...

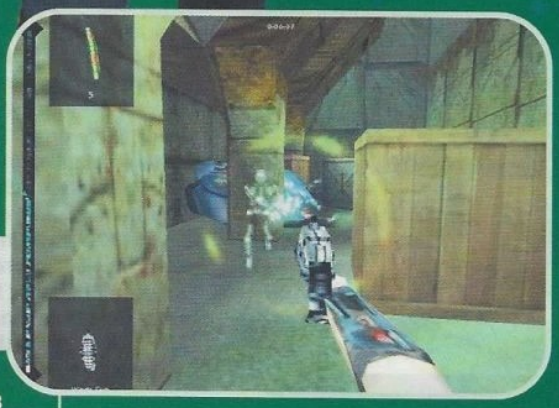
Diyelim ki terörristler üzerinize Allah ne verdiyse atıyorlar. O zaman da oyunumuz hemen bir FPS oluveriyor. Quakeçiler, bi yaklaşır mısınız abi? Sağolun. Bu dövüşe göre daha güzel. Fakat şimdiden söyleyeyim efektler falan bayağı bir vasat; ateş ettiğinizle etmediğiniz bir gibi birşey. Neyse, en azından etrafta koşturup, oraya buraya saklanmanız gibi aksiyonlar var. Ha bi de silahların neredeyse hepsinin tipi birbirinin aynısı nerdeyse. Tamam siz de ağlıyorsunuz görüyorum ki, gidebilirsiniz Quakeçiler...

Driver oyanayan arkadaşım bi gel, bak ne göstericem sana. Diyelim şehirde bir yerlere gideceksiniz. E hep de yayan gidecek değilsiniz ya. Çağırın bir slider (alçaktan uçan araba), binin, manual kontrola alın. Ne kadar vasat değil mi? Sliderların da motosikletlilerin de birbirlerinin aynısının tıpkısı olması ne kadar sıkıcı. Bir de slider'ınız motosikletlerin içinden geçmeseydi keşke. Bir yerlere çarptığınız zaman sekmekten daha ilginç efektler de koysalar hoş olurdu. Dur abiciğim kusma, git oyununun başına tekrar...

Tekrar adventure kısmına dönelim. Adventure kısmı da çok basit arkadaşlar. Olayları çözmek o kadar basit ki, oyunda ilerlemek için okur yazar olmanız yeterli. Bir yerden bir kağıt buluyorum. Ha bu bilmece benim biryerlerde işime yarayacak diyorum ve yanıldığımı görüyorum. Kağıt hemen oracıkta işime yarıyor. Yani kesinlikle sağlam bir hafıza veya keskin gözlere ihtiyacınız yok...

Bilmece dedik. Bence bunları ilkokul birdeki çocuklara hazırlatmışlar. Vallahi ya, bu kadar kolay bilmecelerle karşılaşmamıştım ben. Unreal da bile daha zorları vardı! Soruyorum size bu nasıl bir adventure?!

Oynanabilirlik o kadar kolay tutulmuş ki, bazı yerlerde dışarı çıkacağınız zaman, çok zeki olduğunuzdan dolayı "Benim burada birşey yapmam lazım, çıkamam" şeklinde Kay'll otomatik olarak açıklamalar yapıyor! Yani oyunda kaybolmanız mümkün değil...



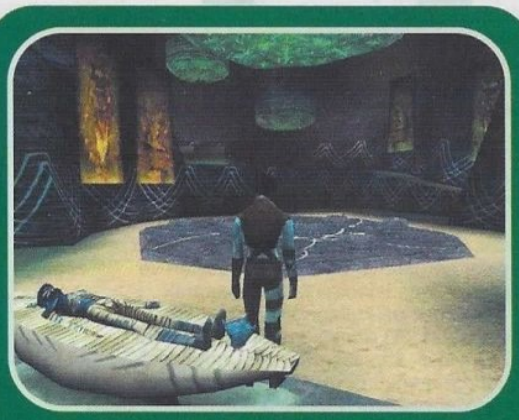
Aslında Omikron benim son zamanlarda düşündüğüm "Oyunlar zor mu, yoksa kolay ve akıcı mı olmalı?" sorusuna bir alternatif getiriyor. Olaydan hiç kopmuyorsnuz, oyun sürekli akıyor; sanki bir macera romanı okurmuş gibi...

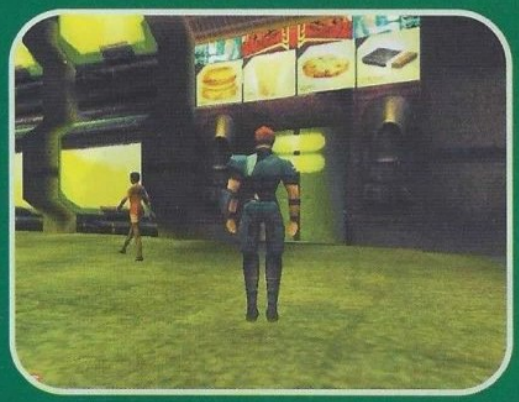
Oyunu daha da kolaylaştırmak için "sneak"inizin içinde bir de memosu var. Olur ya belki bir şeyleri unutursunuz diye önemli olaylar memoya yazılıyor. Sneak da arkadaşlar Omikron'da herkesin yanında taşıdığı bir alet. Hem bir data pad olarak kullanıp karakterinizin özelliklerini görebiliyor, haritaya bakabiliyor, slider

Hem yaratıcı hem de berbat 3D texture kaplama teknikleri no: 3

Siyah Daire içinde görüldüğü gibi 3D'ci arkadaş istenen efekti verebilmek için yüzeyi biraz deforme etmiş ve dokuyu da bump-map vererek kaplamış. Kullandığı texture'ın seçimi de çok doğru. Ama aynı 3D'ci turuncu dairede görünen kadının saçında hiçte profesyonelce davranmamış. En azından biraz daha gerçekçi yapabilirdi. Dikkat edin kardeşim bunlara!

çağırabiliyor, hem de inventoryi olarak kullanabiliyorsunuz. Omikron'da teknoloji oldukça ilerlemiş. Çünkü aldığınız eşyaları sneak'iniz molekül boyutuna getirip öyle taşıyor. Hatta büyük iş binaları, dükkanlar ve evlerde bulunan konsollara sneak'inizdeki eşyaları "iletebiliyorsunuz". Sneak'in 18 eşya taşıyabildiğini göz önünde bulundurursak, bu oldukça önemli bir olay. Çünkü her yerde konsollar yok ve önemli eşyaları sıkışıp alamamanız bir hayli vahim olur. Inventory'nizde özellikle taşımanız tavsiye edeceğim eşyalar, silahlarınız, medpackler'iniz ve size yine enerji sağlayacak olan yiyecek ve içecekleriniz...





Kay'll'ın istatistiklerine baktığınız zaman enerjiydi, refleksti gibi skorların yanında bir de manayı göreceksiniz. Evet oyunda büyü de yapabiliyorsunuz. Fakat önce büyüleri bulmanız lazım. En güzel büyü de ruhunuzu başka bir vücuda aktarma büyüsü. Oyun sırasında bazı kişilerin vücutlarını pek beğenecek, hatta özel olarak yakından inceleyeceksiniz. Mana'nızın yüksekliğine göre reincarnation spell'le onların vücutlarına geçebiliyorsunuz! Omikron'un en kaliteli taraflarından biri de bu. Hep Kay'll'ın vücuduna takılmak zorunda değilsiniz. Tüm vücutlar muhteşem dizayn edilmişler. Bu oyun kesinlikle bir görsel ziyafet. Özellikle de strip barlardaki dansçı yavr-ee bayanlar gerçekten harika yapılmışlar. Oyunda kamera açıları gerçekten çok güzel kullanılmış. Sahneler çok kaliteli bir ağırlığa kavuşmuşlar. Verilmek istenenler hissettirilmiş. Bu konuda önce Quanticdream'i, sonra da Eidos'u kutlamak lazım...

Bölgelerin havası da çok iyi verilmiş. Heryerdee afişler, reklamlar, ışıklar, her bölgede tepemde uçtuğunu görüp feci şekilde kıllandığım gemi, sisli göğün ardındaki güneş (veya ona benzer ışık) ve etraftaki tekdüzelik havası kesinlikle muhteşem...

Bölgelerin temel fikirleri de oldukça güzel. Bir bölge iş alanıyken, bir diğeri gece eğlence merkezi, bir başkasıysa sanayi şehri şeklinde dizayn edilmiş. Dolayısıyla her bölgede sizi yeni ve şaşırtıcı bir atmosfer bekliyor. Oyun oldukça gerçekçi de yapılmış. Eğlence merkezi olan Qalisar bölgesinde strip barlar, çıplak bayanları izleyebileceğiniz mekanlar ve hatta sex shoplar bile var. Bence oyunun kutusunda yazdığı gibi rating pek "pending" değil. Yani ne diyeyim, hatunlar çok-ay neyse...

Oyunun en beğendiğim yeriyse, oyunun görsel olarak da, ses olarak da zirvede olduğu bir konser sahnesi. David Bowie'nin seslendirdiği, Reeves Gabrels'la Gail Ann Dorsey'in çaldığı parçaları, Omikroon'daki bazı barlarda dinleyebiliyorsunuz. Eidos'un yine en büyük kozlarından biri de bu. David Bowie ve Reeves Gabrel sırf bu oyun için parça hazırlayıp çalıyorlar. Oyundaki grubun dansları da, parçalar da mükemmel. Grubun hareketleri inanılmaz akıcı ve güzel. Kesinlikle bir şekilde izleyin derim. Abartmıyorum, muhteşem bir keyif yaşadım...

Eidos, Tomb Raider'da çok tutulduğuna karar vermiş olmalı ki, Omikron'u da third person view yapmış. Görüş açısı karakterinizin arkasından, aynı Tomb Raider tarzı. Bazı yerleri daha ayrıntılı veya yakından görmek için first person view da kullanabiliyorsunuz. Fakat bu moddayken hareket edemiyorsunuz. Oyunda klavye ve mouse birlikte kullanılıyor fakat mouse'un düğmelerinin kullanılması ve first person view'da başınzı çevirmek dışında başkaca işlevi yok...

Save edebileceğiniz yerler sınırlı ve save hakkınız da sınırlı. Büyü halkaları diye nanelerin her biri size bir save hakkı tanıyor...

Omikroon ilk başlarda hoş bir dedektiflik hikayesi tarzında ilerlerken, ileriki bölümlerde mistik bir maceraya dönüşüyor ki, bu dönüşüm oldukça abes bir şekilde oluyor. Yine de oyun genel havasından çok kopmuyor (çoğu zaman)...

KARDEŞİM BU KADAR DA UZUN BAŞLIK YAZILMAZ Kİ

Sonuçta arkadaşlar Omikron the Nomad Soul gerçekten ilginç bir oyun. Eidos yapmak istediğini, tahmin ettikleri şekilde değilse de yapmış. Oynadıkça ve yazdıkça oyunun kalitesi ve güzelliği hakkındaki düşüncelerim bir oraya, bir buraya sürüklendi. Grafikler muhteşem, müzikler çok iyi, atmosfer süper; yani multimedia güzel. Senaryo vasat, kurgu fena değil. Bir adventure olarak bakıldığında olayların basitliği oyunu oldukça zayıf kılıyor.

Omikron yeni birşey getirdi mi? Evet. Oyun çeşidinde değilse de, grafikte kesinlikle evet. Malesef yeni bir oyun türü olamayacak kadar eksik bir oyun. Tüm savaş ve hareket sahneleri zevksiz ve yarım yamalak. Fakat dediğim gibi şehirde dolaşmak keyifli...

Sonuçta arkadaşlar, action, Tomb Raider ve hafif hikayeli, heyecanlı oyunları sevenlere Omikron'u tavsiye ediyorum. Hardcore adventure'cılar ise oyunun yanına bile yaklaşmasınlar...

Pek sevgili editörüm ve bendeniz oyunu gördüğümüzde pek bi heyecanlanmıştık. Malesef en azından ben beklediğimi bulamadım. Eidos bayat çukulatayı, rengarenk, çok güzel bir ambalaja sarıp raflara koymuş...

ZEBANİ ABİ YAPMAAAAAA

Ne?! Ne var yani? Güzel oyun, tanıt dedin tanıttık! İlle de iyicene yağlamamız mı lazım beah?! Ne yapayım ağır eleştiriler getirmişsem? Herşeyiyle güzel yapsalardı da getirmiyeydim! Ne var yaratık abim? O sopayı ne yapacaksın? Ne demek yaklaş?! Niye yaklaşayım canım?! Hem hem, önemli olan okuyucularımızı en güzel şekilde aydınlatmak değil mi? Ha? Değil demek. Hem de yazı biraz kısa kalmış demek? Aaa, niye öyle olmuş heh heh. Heh. AAAAAAH!

-Sopayla yazarın ruhunu bile deldiğimizden dolayı yazı yarım kalmıştır. Hepinizden özür dileyerek, özgürlük ve barıştan yana olmanız dileğiyle yazımızı sonlandırıyoruz...

3 CD

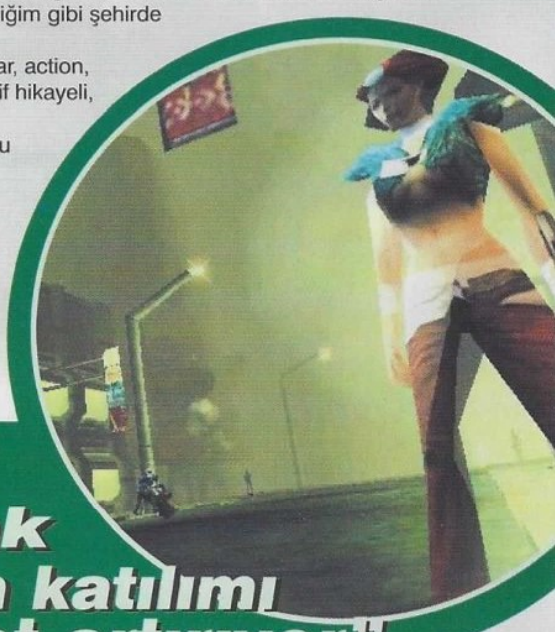
Son günlerin en iyi oyunlarından. Özene bezene yapılmış. Almanız şart. Önümüzdeki ay kontrol edeceğim!

FİRMA: Eidos Interactive
TÜR: 3D Action/Adventure
SİSTEM: P II 233 32 Mb Ram/ 3D Card 350 Mb HD/ Win95-98

Türkiye Distribütörü: Ersan Games Tel: 0212 290 24 90

% 92

OYUNLAR 2 1



Soul, çıtayı yükselten getiren bir oyun olacak ayrıca David Bowie'nin katılımı oyunun kalitesini kat kat artırıyor"

Charles Cornwall - Eidos yönetim kurulu başkanı

Muder
hetfield@superonline.com

FIFA

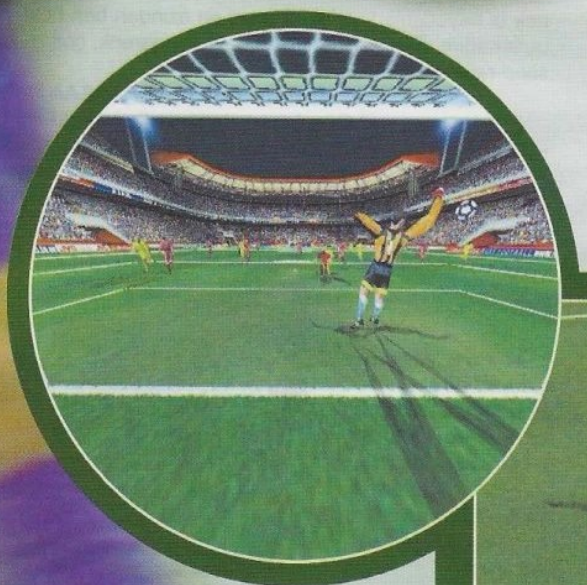
Bu oyunun çıkması için 2000 yıl bekledik ama değdi. Ah hah hah. Yine neşe içinde girdim konuya. '94'den bu yana dinmeyen, dinmek bir yana her sene biraz daha şiddetlenen, kendini defalarca kanıtlamış, yenisi en çok beklenen ve hatta en çok oynanan "Fifa" serisinin 2000 versiyonuyla bir kez daha sahalara dönmek büyük onur. Robbie Williams'ın müthiş parçası 'It'sOnlyUs' lı ["We don't want to get a job" dizelerinde düpedüz kendimi bulduğumu itiraf etmeliyim!] demosuyla açılan Fifa 2000'de bizleri yine kendi alanında "gerçeküstü" bir şaheser ve bilgisayara karşı olsun kankalara karşı olsun kime karşı oynarsak oynayalım, zevkli saatler bekliyor. Demo'dan sonra ilk karşılaşacağımız ekran "ana menü" ekranı ama ondan önce Electronic Arts yine yapmış yapacağını diyor ve uzatmadan oyunun en çok tutulan versiyonu [2000 çıkmadan önce tabii] '99'la olan farklarıyla başlamak istiyorum.

Topa sahip oyuncunun altında pas verebileceği oyuncuyu gösteren renkli ok işaretleri, her zamanki canlı renkler ve her zamanki Fifa kalitesindeki grafiklerden sonra ilk karşılaştığımız 'fark'. Bu okun yeşil ve ya sarı yanması o an pası vereceğiniz oyuncunun pası almaya uygun olduğunu gösteriyor. Kırmızıysa, o oyuncunun markajda olduğunu gösterir. Bu arada, serbest vuruşlarda, taç atışları ve kornerlerde, topu istediğiniz adama istediğiniz tuşa basarak yolluyorsunuz [eski 'ok' yöntemini de kullanabilirsiniz – "S" tuşuyla].Seyirciler 3D animasyon. 3D demişken, 3D ekran kartı olmayanlar oyunun grafikleriyle ilk karşılaşmalarında maalesef bekledikleri, umdukları gibi olmadığını görecekler ancak 3D kartınız varsa, sizi çok daha iyi grafikler bekliyor. Fifa'99'da olanlardan daha kaliteli, düzgün, gerçeğe yakın grafikler ve gerçeğe daha yakın hareketler. 1954'ün Macaristan'ı, '82'nin İtalya'sı, '68'in Manchester United'ı [ki geçen sene de avrupa şampiyonu olduklarına göre çok da bir şey değişmemiş], '88-'90'ın Milan'ı, [Rijkaard'lı, Gullit'li, Van Basten'lı unutulmayan rüya takım] gibi klasik takımlar da oyuna çok ayrı bir hava katmış. İki klasik takım birbirleriyle karşılaşacakları zaman ekranın siyah-beyaz'a yakın "klasik" bir görüntüye bürünüyor olması, bir klasik bir normal takım karşılaşacağı zaman, bu değişimin bir hafif tonunun yaşanması da, World Cup'98'den de hatırlayacağımız ama çok daha gelişmiş ve oldukça "zevkli" bir özellik.

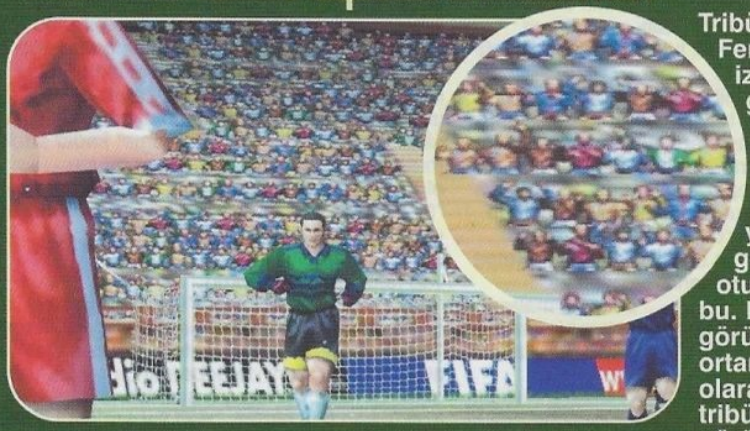
Kalecilerin daha önceki Fifa'lara göre daha iyi olduklarını da söylemeliyim. Bu savımı bir örnekle desteklemem gerekirse, eskiden, kanattan gelip de "S"yle verilen paslarda 'bakan' ve de akabinde topu kalesinde bulan kaleci gitmiş yerine bir panter gelmiş. Bir diğer örnek de, kalecinin "göbekten girmek" diye tabir ettiğimiz [adam iyice spor yazarı moduna girdi] kale önüne kadar topu sürüp şut çekmelerde, şut çekecek zamanı "çoğu" zaman bırakmaması. Tabii bir iki derken, ne zaman çıkacak ne zaman duracak zamanlamasını ayarlayabiliyorsunuz, o başka.

Bir diğer enteresan nokta da, direkten dönmelerin çoğalması. Şimdi, menülerden girerek oyunun daha ince ayrıntılarına inelim:

Exhibition:
Bildiğimiz "friendly" yani dostluk maçları. Siz bir takım seçersiniz rakip



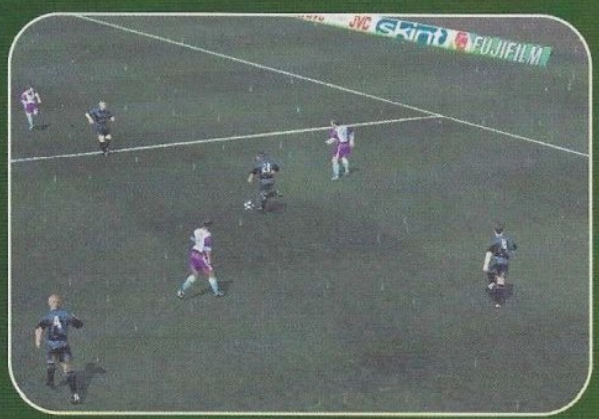
Sorunlu 3d Texture kaplama teknikleri no:1



Tribünler cıvıl cıvıl. İnsanlar çoşku içinde Fenerbahçe'nin mahalle takımlarından gol yemesini izliyorlar! Ama konumuz o değil. Şimdi genel görünümdeki taraftarlarda bir sorun yok ama biraz yaklaştığımız zaman takke düşüyor ve kel görünüyor. Taraftarlar zemine yapışmış gibi duruyorlar, aman tanrım! yoksa? Evet resmen yapışmışlar ve hiçbir hacimleri yok. Oyunun bazı yerlerinde özellikle yan açılardan dikkat edin bunu göreceksiniz. Neden böyle yapmışlar? Tabii ki tek tek oturup seyirci modeli yapamayacaklarına göre tek yol bu. Bu tekniğe göre önce normal seyircilerin görünütüsü alınır (burada gerçek değil!) ve dijital ortama aktarılır. Daha sonra bu seyirciler animasyon olarak artık kaç kareden oluşuyorsa (genelde düşük) 3D tribüne (Planar mapping) yapıştırılır ve ortaya böyle bir görüntü çıkar. Karşıdan bakarsanız sorun yoktur ama açı daraldıkça sorun net olarak gözükür. Bunu özellikle NBA live 2000 oyununda daha net olarak göstereceğim. Ama bu keyfi yapılan bir şey değil. Bugünkü 3D teknolojisi henüz yapımcılara istediklerini vermiyor.

Futboldan nefret edenlerin bile merakla beklediği oyun nihayet santra yuvarlağında. Bakalım EA'nın iddia ettiği gibi mi?

2000



bir takım seçer ve maça başlarsınız.
Tournaments: Turnuvalar. Kupa; Dünya Kupası, EFA ve Avrupa Şampiyonası gibi atraksiyonlar var.
Custom Cup: Kendi kupanızı yapabileceğiniz bölüm.
Custom League: Buradan da 2-24 takım arasında, ülke ya da klüp takımlarını seçerek kendi liginizi yaparsınız.
Cancel: Kendi kendinize yaptığınız bu işleri yine kendiniz "cancel" diyerek iptal edersiniz [Olmadı! ehehe].
Season: 14 ülkenin liglerinden birini seçerek, uzun lig maratonuna başlayabilirsiniz.
Training: Bir takım seçip istediğiniz antremanı [Serbest vuruşlar, kornerler, taç atışları ve oyunun genel antremanı 11-11 çift kale] yapabilirsiniz.

Alttaki seçeneklere gelince:
Burada önemli görünen, Team Management [Takım ayarları], Options [Oyunun genel ayarları] ve Customize [Kişiselleştirme] var. Öncelikle, Customize'dan istediğiniz oyuncuyu, takımı kafanıza göre baştan yaratabileceğiniz ya da bir tek oyuncusunu değiştirebileceğiniz gibi, alt menüden, Transfers'a girip, paranızın yettiği oyuncuyu reklerinize bağlayabilirsiniz [her takım 16-25 arası futbolcudan oluşabilir].
Team Management'a gelince, bu menüden, takımınızla ilgili taktiksel ayarları yaparsınız. Starting Line-up, ilk onbir'inizdir. IGM'den [In Game Management], diziliş [formation] ve genel oyun stratejinizi belirleye bilirsiniz. Bu noktada bilmeniz gereken, Attacking Style'ın, atak yaparkenki tutumunuz, Possession, topa sahip olarak ilerleme, Counterattack, kontraatak ki bunu Türkçe'ye ben çevirmedim çevirsem ters beklenmedik deli atağı falan derdim heralde, Neutral, doğal natürel aaa olmadı, yani iki atak tarzına da girmeyen, normal atak diyelim, olsun], Passing Preference'ın, öncelikle uzun mu yoksa kısa mı pasa önem vermeniz [buna bakınca az önceki çevirinin ne kadar başarılı olduğu fikrine katılıyorum], Defensive Style'ın savunmadaki tutumunuz ve Marking Style'ın da "nasıl" markaj yapacağınız [Zonal, alan savunması, Man to Man, adam adama] olduğunu bilmenizin sonsuz faydalı olacağını düşünüyorum.
Kick Takers'a gelince... Bu da duran toplara kimlerin vuracağını belirlediğiniz

KAMER A milli takımı

Muder özel hareket timi gururla sunar

Top havadayken,
"A"ya bas-çek, takım arkadaşına kafa pası çıkarmak için...
"S"ye bas-çek, takım arkadaşının ayağına kafayla pas indirmek için...
"D"ye iki kez bas-çek, vole / bisiklet vuruşu...
[Bisiklet vuruşu nedir Muder?
– Yapmam lazım, anlatmakla olacak şey değil]
"A"ya iki kez bas-çek, takım arkadaşının kafasına voleyle pas...
"S"ye iki kez bas-çek, voleyle takım arkadaşının ayağına pas...
Rakip kale sahası içinde, pas verilebilecek adam yoksa, "S" tuşuyla plase şut çekebilirsiniz...

Muder'le oyun hakkında konuştuk

- **Muder oyun için süper diyorlar**
- **Evet abi**
- **Özellikle 3D olayında bayaa bi gelişme olduğunu gözlemledik**
- **Doğru abi**
- **Motion Capture'lar ise artık mükemmel kullanılıyor**
- **Evet abi**
- **Sen her sorduğum soruya böyle gıcık kısa cevaplar mı vereceksin?**
- **Abi hiç soru sormadın ki?**
- **Doğru ya? Naber nasılsın, he he!**

bölümdür.
Gelelim Options'a, bu menü altında, Game, Gameplay, Visual [grafiklerle ilgili ayarlar], Audio [sesle ilgili ayarlar], Render [özellikle 3dfx kartı olanlar için, daha ayrıntılı grafik ayarları] ve Cheats kısmını [oyundaki hileleri girebileceğiniz yer] bulacaksınız.
Game'den oyun'la ilgili ayarları yapabilirsiniz. Maçın uzunluğu, dil, hava koşulları, yedekler'le [substitutions] ilgili ayarlar gibi. Bu noktada, "Fatigue", oyuncuların yorulmalarıdır, ki, oyuncular "W" ile depar attıklarında yoruldukları gibi normalde de oyunda kaldıkları süre içinde yorulurlar. Gameplay 'dense, oyunun zorluk derecesi, hızı, hakemin sertlik derecesi [Referee Strictness], oyunda kartların, ofsaytın ve sakatlanmaların olup olmamasını ayarlarsınız.

Alttaki menüde, Highlights, daha önce sevip kaydettiğiniz "replay"lerinizi oynatıp, "bak hanım şu golü de sen Rengin Hanımlara gittiğinde çeyrek finalde Barcelona'ya atmıştım" ya da "bak buna da ters röveşata derler bunu da evimize gelen Necmi Beylerin oğluna atmıştım da ağlamıştı, izle coş" deme imkanı verir. Multiplayer'dansa bir ya da daha fazla rakiple, network, seri bağlantı ya da modem yoluyla maç yaparsınız. Gelelim kontrollere... Bu aşamada, basitten karmaşığa, acemiden ustaya bir yol tutacağım.

Top sizdeyken,
"A", havadan pas ki, genelde, atak yaparken, orta yapmak için kullanılır.
"S" ayağa pas. "D" şut. "Q" koşuyoluna pas. "W" depar.
Bunları iyice kavradıktan sonra, öğrenilmesi gereken, ya da yapılması diyeyim, CTRL ve ALT tuşlarının kullanımıdır. Bu arada yine top sizdeyken, topu saklamanızı sağlayan "E" tuşunu da unutmayalım.

CTRL ve ALT ile değişik hareketler yapabilirsiniz. Top sizdeyken, ALT'a basılı tutarsanız, Türk futboluna Jupp Derwall'in armağanı olan [bir ara da reklamlara çıkardı Jupp Amca, ah ne günlerdi o günler] arkanızdan önünüze top aşırma hareketini yaparsınız. ALT'a basıp çekerseniz elinizi, bu durumda da topun üstünde dönerek adam geçme hareketini yaparsınız. Bu hareketle ilgili iki önemli notumdan biri, gerçekten çok yararlı bir hareket olduğu yönünde. Diğeri ise, "bunu yapmadan önce karşında adam var mı bak" yazmışım ama bu kişisel olmuş. Evet ne diyordum, CTRL... CTRL'ye basılı tutarsanız elinizi, topu sağ ayaktan sola ya da soldan sağa geçirerek saklarsınız. Bu esnada koşuyor olmanız da adam geçmelerde bu hareketin yararlı olabileceğinin göstergesi. CTRL'ye "bas-çek" durumunda, topu kaldırırsınız. Bu da karambollerde işe yarayabilir ya da topu sökmek istediğiniz herhangi bir pozisyonda. Yine de yararlılığını yıllar yılı kendi içimde olsun kankalar ortamında olsun tartıştığım bir harekettir. Takımınız savunmadayken "pres yapmak" için, Sol SHIFT ya da CTRL tuşunu kullanabilirsiniz. Ofsayt taktiği için [adamlarınızın çizgi halinde ileri çıkmaları durumu ki, atak yapan takımdan genç bir arkadaşımız, "bu golü de mutlaka ben yazmalıyım" diye gaza gelip ileri çıktığı durumda bu tuzağa düşecektir. Yalnız mantık hatasına düşmeyelim, "al da at be İsmet'im" deyip de ofsaytın oluşmasındaki temel etken "pas"ı veren de en az İsmet kadar suçlu mudur suçludur. Futbolun takım oyunu olduğunu duymuşsunuzdur.] Nümerik klavyeden "0" [Altında 'İns' yazar] ve ya ALT [üstünde ALT yazar, ah hah hah, Muder lütfen sus.].

Top rakip oyuncudayken,
"D" ile topu çalabilirsiniz. "Ben bastım çalamadım, yanlış açıklama olmuş, yıkıl, Larry 7'yi de sen açıklamıştın zaten yedi denizin albızları yesin seni demeden önce rakibe yakın olun. Olmadı, "A" tuşuyla ayaklarına kayıverin. Korkmayın faul olmaz. "Ben yaptım, faul oldu, yıkıl, Larry 7'yi de bitiremedim senin yüzünden" diyecek olursanız, o zaman "S"ye basın kendinizi değiştirin. Olmamışsınız. ehehe ;o))))
Bu arada, "E" tuşuna basarsanız çok kötü faul yapmış olursunuz. Toplu topsuz alan dinlemeden direk faul...
Orta yaptığınızda ya da sizin kalenize orta yapıldığında, ceza sahası içindeki oyuncunuzun kafa vurması için "D"ye basılı tutmanız gerekir. Bu noktada özel bir takım hareketler var, bunları da yazının sonuna doğru vereceğim. Larry bile 7 günde yaratıldı. [Olmadı, ehehe] Takımınızın oyun düzenini [IGM] değiştirmek için, SPACE. IGM ayarları için, Pause menüsünden, "Team Management"e girip IGM'yi seçersiniz. Buradan, 4-4-2, 3-5-2 gibi dizilimler yanı sıra, ofansı, defansı ve orta sahayı, buralarda görev alan adamlarınızın yerini de dilediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Takımınızın sahaya her zaman IGM#1 düzeninde çıktığını unutmayın. Reklam panolarından, liglere, hatta stadyum ve toplara kadar oyunu kişiselleştirmek mümkün. Bunun için hali hazırdaki dosyaları bilgisayarınıza yüklemeniz gerekiyor. Bu dosyaları Net'ten indirebilmeniz için aklıma gelen ilk adres olan www.fifa2000.sports-gaming.com/downloads.shtml 'yi veriyorum bu arada www.fifa2000.net 'i de unutmamak gerek diyerek ekliyorum.

Ustalardan tavsiyeler:

Topu rakipten almak için "A"yla ayağa kaymak yerine "D" tuşunu tercih etmeli... "S" ile pas yerine, "Q" ile verilen paslar belki "S" kadar ayağa gitmez ama gittiği zaman da büyük tehlikeler yaratmaya gebedir... Bir de Fifa 2000 için, "ne kadar zayıf olursa olsun, bol bol şut çekin, oyunun rakip yarı sahada dönmesini sağlayın" diyorlar. Ben buna çok da katılmıyorum, sonuçta bu durumda zaten kazanan tarafa yakın olan siz olursunuz ama bu durumda oyunun da sanki daha bir sizden yana döndüğünü savunuyorlar...
Bu oyun için daha söylenecek çok söz var ama değerli bulduğum kelimelerden kurduğum cümlelerin sonunda, bu tadına doyulmaz yazım için kendimi tebrik edip "W" bas-çek bas-çek yaparak huzurlarınızdan ayrılıyorum.
Kendinize iyi bakın.

1 CD

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Spor
SİSTEM: P II 233 32 Mb Ram/ 3D accelerator/ Win95-98

Öyle ahım şahım bir fark olmamasına rağmen biz deliler gibi oynadık. İyi iş becermiş Electronic Arts, kendilerini tebrik etmek lazım
Türkiye Distribütörü: Aral İthalat
Tel: 0212 659 26 73

% 85

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real.-
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!

DIAMOND
MULTIMEDIA

İNTERNET'TE ÖZGÜRLÜĞÜN ADRESİ
DIAMOND@SHOTGUN.112K

PC MAGAZINE TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Modem arayışlarınız artık sona ersin!..
10/99

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

PCnet EN İYİ SEÇİM

COMPUTER SHOPPING ★★★★★

PC WORLD BEST BUY

5 yıl garanti

Made in USA

SUPRA MEMORY EXPRESS 56E

*Bilgisayar kapalıyken faks ve ses mesajlarını hafızada tutma yeteneği *2 MB bellekte 7,5 dk. ses ya da 40 sayfa faks tutabilme *Elektrik kesintilerinden etkilenmeyen bellek *K56 Flex ve V90 *Full Duplex *Speakerphone *Data/Faks/Ses ve Telefon iletişimi için yazılım *6MB'a kadar yükseltilebilir bellek * Otomatik cevap *V80 Video konferans desteği *5 Yıl garanti

SUPRA EXPRESS 56E PRO

*56K ITU Standart V90 & Rockwell K56Flex *Bilgi sıkıştırma ve hata düzeltme *14,4 Kbps faks modem, V17, V21, V27ter, V29 *Yüksek hızlı video konferans için V80 standardı *112K İnternet hızı için Shotgun teknolojisi *Plug & Play özelliği *Programlanabilir DSP teknolojisi ve FlashROM *Yüksek hızlı İnternet bağlantısı, bilgi, faksve ses yetenekleri *8 Ledli şık ve hafif kutu *5 Yıl garahti

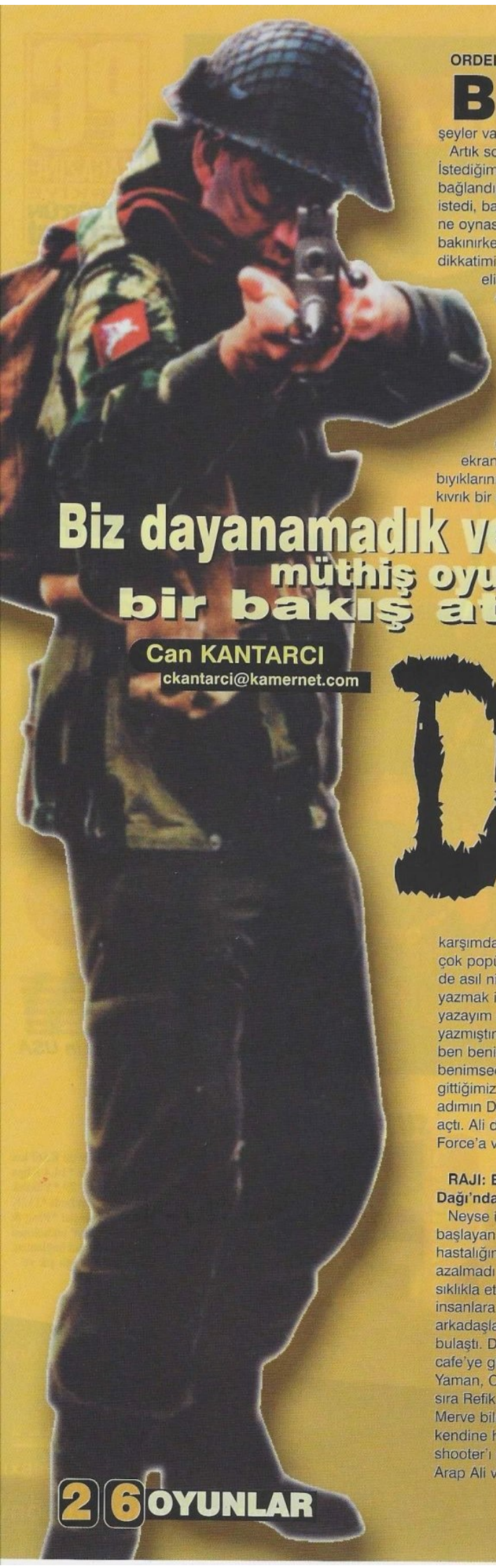
Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, İpm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbım(0232) 4641000 **KONYA**, Sena(0332) 3532426

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir



Biz dayanamadık ve ocakta çıkacak olan müthiş oyun Delta Force 2'ye kısaca bir bakış atalım dedik.

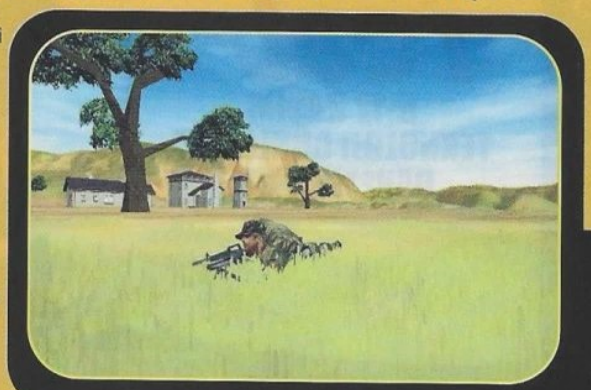
Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

DELTA

ORDELL: Al işte bug, BALA! Bitersin RAJI.

Bizim lise sonda olduğumuz, kışın hala o soğuk etkisini sürdürdüğü 1999 senesinin ilk aylarında Ali'yle beraber Beşiktaş kaldırımlarını arşınlarken, kuşkusuz, ÖSS diye kısaltılan üniversite sınavına hazırlanmaktan çok daha farklı şeyler vardı kafamızda: Boş Internet Cafe (ya da Kütüphanesi –ciddiyim) bulmak.

Artık soğuktan bezmiş bir halde adı lazım olmayan bir mekanı bir daha deneyelim dedik. İstediğimiz sayıda bilgisayar yoktu fakat o sıralar bu hobiye manyaklık derecesinde bağlandığımız için diğer arkadaşlarımız gitti ve sadece Ali ile ben kaldık. O FIFA oynamak istedi, bana ondan da baygınlık geldiği için onu oyunuyla baş başa bıraktım. Ne oynasam ne oynasam diye etrafıma bakınırken, uzun zamandan beri dikkatimi çeken ama bir türlü elimin değmediği bir oyuna bakayım dedim: Delta Force. CD'yi elime alırken herhalde o günden itibaren, aylar boyunca her gün bu oyunu oynayacağım aklıma gelmezdi. Oyunun ilk ekranı karşıma geldi ve bıyıklarının iki ucu hafif aşağıya kıvrık bir asker yüzü belirdi karşımda. O günlerde bu tür bıyıklı kardeşler çok popüler olduğu (mâlum genel seçim), hem de asıl nickim olan set'den farklı bir şey yazmak istediğimden dolayı oraya DEVLET ABI yazayım dedim. Bu nick'i o gün öylesine yazmıştım ama daha sonra gördüm ki, hem ben benimsedim hem de etrafımdaki insanlar benimsedi. Hatta bu benimseme, o devamlı gittiğimiz cafe'deki insanlar tarafından gerçek adımın Devlet olduğunun sanılmasına bile yol açtı. Ali de benden hemen sonra başladı Delta Force'a ve yürüdük düşman üzerine! (?).



RAJI: Beyler, empipi Ertunç Dağı'nda! Babalar be!

Neyse işte, o günlerde başlayan Delta Force hastalığımız dinmedi, azalmadı ve hatta o sıralar sıklıkla etrafımızda bulunan insanlara (ki bunlar dersane arkadaşlarımız oluyor) da bulaştı. Dersaneden çıkıp cafe'ye gider olduk. Evren, Yaman, Cemal, Seçkin, ara sıra Refik, hatta Duygu ve Merve bile gelir oldular bu kendine has first-person shooter'ı oynamak için. Arap Ali ve Orhan da gelirdi

Kamer Delta Force Tarihi, bölüm 2, paragraf 5

"... Bu kişiler kendi kalplerindeki cesur ateşi silahlarındaki ateşle birleştirip birbirlerinin üzerine yağdırdılar. Dost düşman oldu, düşman dost oldu. Bir kere ölmek veya öldürmek yetmedi onlara; tekrar tekrar öldüler ve öldürdüler. Yaklaşık bir senedir yüreklerindeki ve silahlarındaki ateş dinmedi; kurşunlar ve roketler yağmur olup tepelerine yağdı. Yılmadılar. Ve bu kişiler farkında olmadan bir Delta Force tarihi yazdılar. Hala yazmaya devam ediyorlar... Durmaksızın. Ve şunu da eklemek gerekir: kimse onları Delta Force'da yenemez

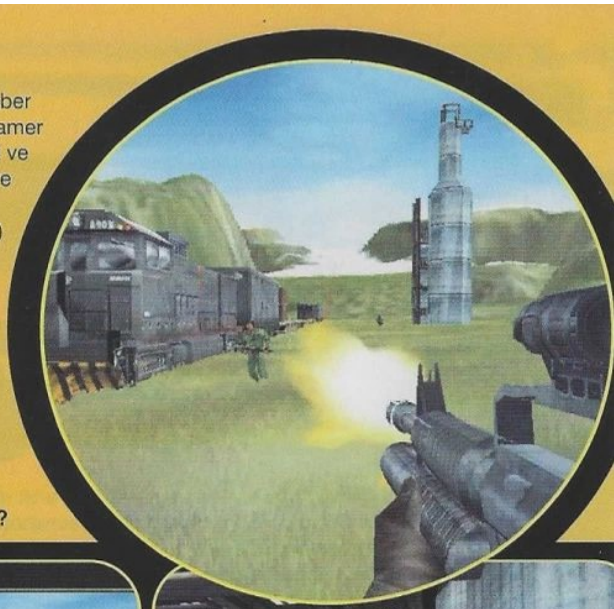
Ünlü Lafları

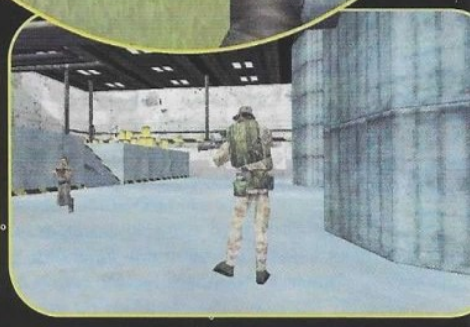
Meg: "Bi koydum oyundan çıktı he he"
Zebani: "Yine gitmişler dağa topluca it sürüleri gibi"
Engin: "Ya bu Ertunç yine haritadan çıkmış!"
Ertunç: "Allah Kahretsin! Silahım ateş almadı"
Can Kantar: "Oh Jesus Christ! ben nasıl vurulurum"
Kordel: "Ya bu kadar da bala vurulmaz ki!"
Empipi: "Bu sefer boğazını kesecem Polat abi!
Raji: "Hadi beyler hadi! Çok az kaldı, ezdik"
Carno: "Ertunç dağına bakın biriniz, orda ateş ediyor
Burçak: "Benim yarı hızımdaki insanların beni vurması çok saçma"

tabii ama biri NBA Live'99 oynar, diğeri de hiçbir oyunu oynamaz bizi kınar dururdu. Ve bütün bu insanlara bu işi yayan kişiler olarak ben ve Ali değişik bir sevinç de duymuyor değildik hani :). Günler geldi geçti, bizim ÖSS heyecanımız artık kül tutmaya başladı. Tam o sırada da yılların Kamer'i, Network Gaming Center'a döndü. İyi mi oldu, kötü mü oldu o ayrı bir hikaye (bak şimdi!). Bizim Delta Force tayfası da oraya taşındı dolayısıyla. Burada tarihçilerin tartıştığı bir husus da şudur: Bu oyunu Kamer'e ilk getiren Devlet Abi ve cArNo (Ali) mudur, yoksa |DeLuGe| (Tufan) müdür? Bizce cevap bellidir fakat karşı tarafın da görüşünü burada belirterek gerçek bir komando gibi şerefli davrandığımıza inanıyorum.

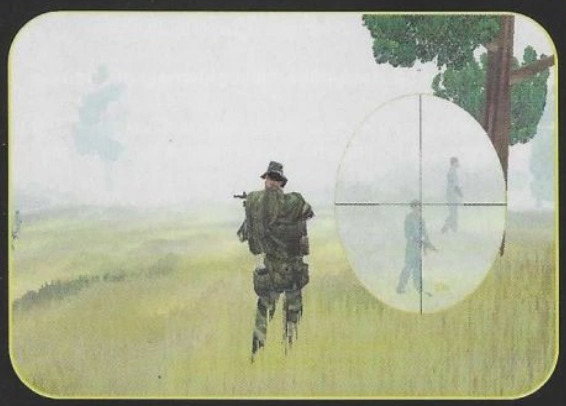
Yeni üssümüzün Kamer olmasıyla beraber aramıza yeni askerler de katıldı. Başta Kamer tayfası (Engin, Emin, Ertunç, Hayri, Polat ve daha sonra Burçak ve Emre) olmak üzere orada tanıştığımız ve hemen tatbikatlaştığımız (komando kaynaşmaz!) HIGHLANDER (Evren ama bu başka), RAJI (Özgür, iğrenç herif), ORDELL (Polat'a göre `ordel kordel`, yılların Ahmet'i ;)), EMPİPİ (Serkan) ve daha nicesi... A sahi, muhteşem üçlüyü unutuyordum az kalsın: YÜZBAŞI VOLKAN (Rauf), PONçiK (Nesime) ve TORA (Edip)!

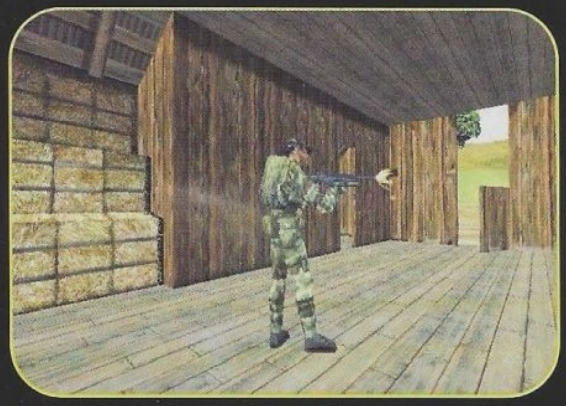
DEVLET ABI: İnanamıyorum, nasıl vurulurum ben ya! cArNo nerede yine?





FORCE 2



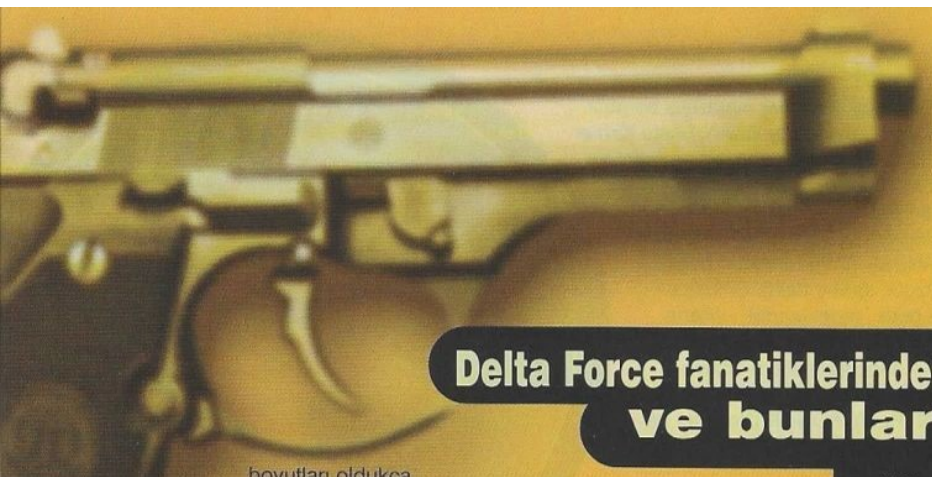


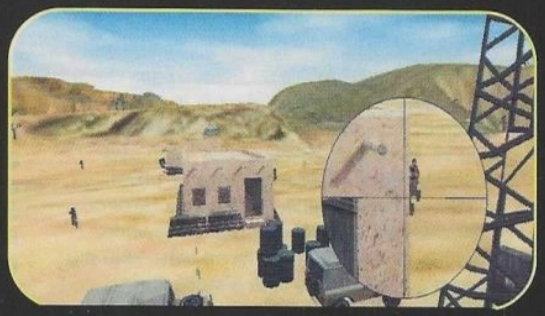
Böylece Kamer'de bütün yaz ve sonbahar sürecek olan Delta Force fırtınası başlamış oldu. Önceleri sırf Deathmatch mode'unda oynarken, bir gün Team Deathmatch'i denedik ve o zaman gerçek anlamıyla başladık aslında bu oyuna... Takımlar kuruldu, "dengeli oldu dengesiz oldu" tartışmaları yapıldı, karşılıklı hakaretler ve nâralar atıldı. Ne kavgalar, ne üzüntüler, ne zafer çığlıkları oldu anlatamam size. Tek anlatabileceğim, Delta Force'un bize o anı yaşattığıdır.

Bir gün geldi ve Engin Abla'mızın gayretleriyle turnuva düzenlendi. Hemen klanlar oluşturulmaya başlandı, zaten kafalarda olanlar daha da belirginleşti. Çevre cafe'lere haber salındı ve iddialı olan Pembe Panter Cafe'nin takımı da davet edildi. Başta bizim takımımız CODE; cArNo, Ordell, ben ve Ertunç (nam-ı diğer SS/KABASAKAL)'dan oluşmaktaydı. Daha sonra bazı aksiliklerin çıkması nedeniyle Empipi aramıza katıldı. Fakat turnuva günü onun ehliyet sınavı olmasından dolayı tekrar eski kurt, yılların tecrübesi (ehe) Ertunç Burak bizi yalnız bırakmadı ve bizimle beraber çarpıştı! Diğer iddialı takımlardan biri de KAMER'di. MEGA (Emin), HOBONI (Allah'ım Polat tabii ki!), HIGHLANDER ve RAJI'den oluşmakta olan bu takım da, biz ve TAR'la (Pembe Panter'in takımı) beraber turnuvanın favorilerindendi. Sonuçta, bizim hiç ağzımızı açıp belirtmediğimiz ama etrafımızı çevreleyen aura'dan da anlaşılacağı gibi diğer takımlardan daha iyi olduğumuz tescillendi. Siz de iyisiniz ama! :).

cArNo: Ben her yerdeyim!

İşte Delta Force'un hikayesi buydu arkadaşlar... Uğruna saatlerimizi harcadığımız bu oyunun bizim için ifade ettiklerini biraz da olsa anlatabildiğimi düşünüyorum. Şimdi ise, yazımızın ikinci, aynı zamanda da oyunumuzun ikinci bölümüne geliyoruz: Delta Force 2. Tahmin edersiniz bu kadar sevdiğimiz bir oyunun ikinci bölümünü nasıl beklediğimizi. Çünkü, her ne kadar çok atmosferik ve iyi bir oyun olmasına karşın mükemmel bir oyun değildi DF. Bir çok kavgaya neden olan haritaların her tarafını süsleyen bug'lar (dürbünle bakmıyorken adamı göremeyip, dürbünle bakınca görebilmeniz gibi), harita sayısının azlığı, bazı bonusların rastgele verilmesi (kafadan vurma gibi) tarzında şeyler Delta Force'un





Delta Force fanatiklerinden bir çok öneri ve eleştiri aldık ve bunları değerlendirdik

boyutları oldukça büyük olan dikenleriydi. O yüzden artık delice bir bekleyiş içine girmiştik. Günler geçti, ilk screenshot'ları gördük ağzımız sulandı. Çünkü gördüğümüz grafikler tam hayallerimizdeki gibiydi. Sabırsızlığımız daha da arttı. Bir gün web'de dolaşırken "Delta Force 2 Demo" diye bir link gördüm ve balıklamasına daldım. 31MB'lık dosyayı indirirkenki heyecanımı artık siz tahmin edin. Dosyanın indirilimi bitti, kurulumu yapıldı ve ikona tıklanıldı. Sonra ele geçen neydi? Büyük bir hayal kırıklığı... Grafikler hiç screenshot'larda gördüğüm gibi değil, hız inanılmaz düşük ve hiçbir ek silah yoktu. Demo resmen bir berbatlık örneğiydi. Karşılıklı görüşler yükseldi: Biri "yok efendim demo'yla oyun çok farklı olur, görürsünüz" derken; bir başkası "hayır efendim tam tersine demo neyse oyun da o'dur, farketmez" diyordu. Biz böyle debelenirken bir yandan da screenshot'lara bakıp iç geçiriyorduk. Bir gün fakülteden çıkıp Kamer'e geldiğimde bütün bilgisayarları dolu ve herkesi meşgul buldum. Kamer'de bu tür şeyler normal olduğu için bilgisayarlardan birine yaklaştım ve yanındaki CD'yi gördüm. O anki sevincimi (ve daha sonraki- aman neyse onu sonra okursunuz) anlatmak için kelimelere ihtiyaç duymasam da bayağı büyük olduğunu hatırlıyorum. Bir bilgisayar boşalıncaya kadar beklenildi, CD alındı ve sürücüye yerleştirildi ve o ünlü ikona bir daha tıklanıldı...

MEGA: Devlet yine klasik yerinde ya! RAJI saçmalama!

Bir demo geldi yine klasik olarak benim beğenmediğim, yine de izledim çünkü oyun Delta Force 2'ydi! Bekledim oyunun ana ekranının gelmesini ve üstte yazan yazıyı gördüğümde yine, kalbime yavaşça eline bir süpürge almasını ve kırıklarını temizlemesini söyledim. Çünkü... çünkü üstte v1.07b adlı bir ibare vardı. Bu "b" harfini o sırada birkaç şekilde yorumlayabileceğimin farkına vardım fakat beynimin derinliklerine gömdüm. Fazla uzatmaya gerek yok: Bu açıklama, oyunun BETA versiyonu oynanarak yapılmıştır. O yüzden, oyunun tam sürümü geldiğinde "yazar, şu şu şu bu oyunda yok, niye yazmadın dostum ha?" diye sorularla karşıma gelmenizi ne ben isterim, ne de ben isterim (biliyorum iki kere yazdım, imlâ hatası falan da yok, tamamen kendi isteğimle yazdım ooooooooh!). Beta, beta versiyon, vhs, video, vivid (ay) gibi kavramlar size yabancı geliyorsa, Polat Yarışçı'nın "Boğazı Kesilen İnsanlar ve Ehliyet Sorunları" adlı kitabını okuyunuz, eğer bu da sizi kesmezse Ertunç Burak'ın "Aşağılık (nefretle okunacak) İnsanlar ve Babalarının Paraları" adlı üçlemeyi okuyunuz.

HIGHLANDER: Ne demek demin baktım abi, orda işte Allah Allah ya. Biz kesin yenildik beyler.

Bu kadar edebi bilgiden sonra, biraz da teknik detaylara girelim: Delta Force bildiğiniz veya az sonra öğreneceğiniz üzere First Person Shooter türünde bir oyun. Fakat klasik abidik gubidik, saçma sapan hoplamalı zıplamalı FPS'lerin aksine (kesin dayak gelecek bana bu yazıdan sonra) DF çok daha gerçekçi bir tablo çiziyor bize. Bir komandoyu oynadığımız oyunda, alanlar gerçek (birebir topoğrafya uygunlanmış), hareketler gerçek ve hepsinden önemlisi SİLAHLAR gerçek. Bu oyunda SuperTornadoPlasmaGun, ZRX26000, railgun, mailgun (hiho) gibi silahlara yer yok arkadaşlar. Nedir? M4! Nedir? Barret 0.50 Calibre. Nedir? SAW! Benim gözümde olay budur. Delta Force'un da yılın en iyi 10 action oyunundan biri seçilmesinin nedeni de kuşkusuz

DF2'nin yapımcısı Wes Eckhart açıklıyor

- Lütfen kendinizi tanıtır, ne iş yaptığınızı anlatır mısınız?
Adım Wes Eckhart ve Novalogic'de yapımcıyım. Şirkette 4,5 yıldan beri çalışmaktayım ve teknik destekten görev dizaynına, oradan da yapımcılığa kadar her türlü görevde bulundum. Bir yapımcı olarak benim işim dizaynın değişik parçalarını bir araya getirerek vurucu bir oyun yapmak. DF2'de "motion capture" takımıyla çalışmanın zevkini tattım. Bu şekilde yeni hareketleri de ekleyebildik.

- DF2'de yapay zeka geliştirilmiş olacak mı?
Yapay zeka her zaman için, üzerinde çalıştığımız ana özelliklerden biri olmuştur. Birinci DF'de, dinleyen ve etraftaki seslere göre reaksiyon gösteren düşmanlarımız vardı. DF2'de de yapay zekayı geliştirerek daha takım tabanlı bir mode'a çekmeye çalışıyoruz.

- Buna göre çimenleri kullanarak arkadan yaklaşmayı düşman da kullanabilecek.
Düşman her iyi asker gibi çok sinsi olabilecek ve saklanma, yakınlaşma gibi taktikleri kullanacaklar. Tabii ki her zaman sizin farkınızda olacak birkaç kişi olacak. Sonuçta Delta Force'sunuz.

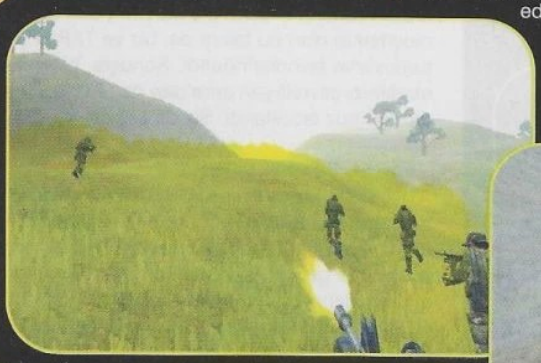
- Uzun çimen gerçekten de düşmanlar görmeden onlara yaklaşabilmemizi sağlayabilecek mi?
Çimen olayındaki güzel taraf sizi kendi takım arkadaşlarınız dahil herşeyden saklayacak olması. Bir yerde durup dururken yanınızda bir adam bitivermesi çok ilginç ve bir o kadar da zevkli olacak. Bu yüzden oyuncular hem etraflarını, hem de zemini gözetlemek durumundalar.

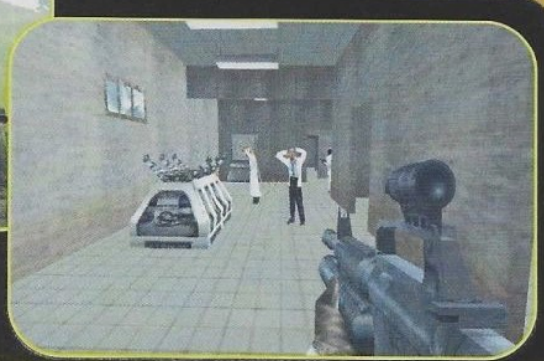
- Takım arkadaşlarımıza emirler verebilecek miyiz?
Hala "Commander's Screen" seçeneğiyle uğraşmaktayız. Güzergah noktaları ve emirler verebileceksiniz.

- Haritaya zarar verebilecek miyiz?
Şu an bu tür planlarımız yok fakat DF2'ye bina hasarı seçeneğini ekledik. Bu şekilde bir çok şeyi havaya uçurabileceksiniz!

- Görevlere, daha iyi bir devamlılık hissi eklemeyi düşünüyor musunuz?
DF2 için daha değişik bir yaklaşım seçtik campain sisteminde. Bu mode'da, ana senaryonun yanında quick mission dediğimiz tek başına görevler de olacak.

- DF2'deki en iyi özellik sizce nedir?
Bu zor bir soru. Kişisel olarak tırmanma hareketlerinin hastasıyım. Artık oyuncular merdivenleri kullanarak binaların veya diğer yapıların üzerlerine çıkabilecekler. Bu multi-player'a kesinlikle yeni bir boyut katacak. Aynı zamanda "Commander's Screen" için de çok heyecanlıyız. Multi-player'da arkadaşlarınızı kontrol edebilmeniz müthiş bir özellik olacak.





budur. Oyun alabildiğine gerçekçi. Bu arada her Delta Force yazışımda Türkçe Word'ümün Delta'nın değil de Force'un altını hatalı diye çizmesi manyakça komiğime gitti. Niye Delta'yı çizmiyor? Çünkü güzel Türkçe'mizde Antik Yunanca'dan geçmiş bir sözcük. Bu arada oyunun isminden Delta Force Beta'nın Yunan yapımı olduğunu iddia edebilirim çünkü iki tane yunanca kelime geçmekte oyunun isminde. Bu saçmalamadan sonra devam edebiliriz.

HOBONI: cArNo geçmiş oraya salak salak ateş ediyor ya, off ya anlamıyorum ben bu insanları ya!

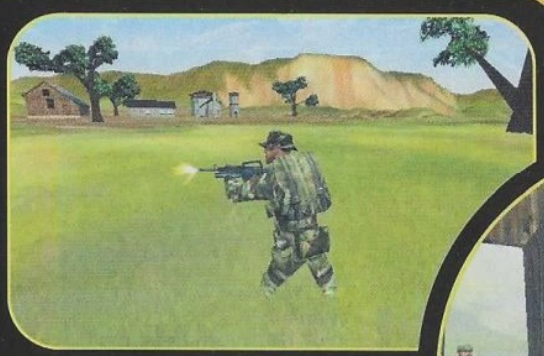
Hemen oyunun ana asker seçme ekranındaki birkaç yenilik:

En önemli eklentimiz, arkadaşlarınızla oyun sırasında konuşabilmenizi sağlayacak Voice-Over-Net özelliği

Askerlerin yüzleri aynı fakat hepsi kılıktan kılığa girmiş. Biri kasklı, öbürü zırhlı, diğeri kamuflaj olmuş falan. Salakça bence. Bir de, ülke seçme seçeneği getirilmiş. Buradaki ülkeleri de neye göre seçmişler merak ettim açıkçası. Buraya koyulmuş ülkeler mükemmel komandolara mı sahip? Niye Türkiye yok hem?! Çok gereksiz, ve üstteki değişiklikten daha salakça.

Delta Force 2 genel olarak çöllerde mi geçiyor nedir bilmem ama programcılar menülerin rengini o güzelim yeşilden (ne yeşiliydi bu ya ;)) salak sarı tonlarına bulamışlar. Bir de Host Options'ı Start Hosting düğmesinin yerine koymuşlar. İğrenç derecede kullanışsız olmuş. Çok kötü ve üstteki iki değişikliğin toplam salaklığından daha da salakça.

Askerlerin artık Double Ammo alınca Anti-Tank'i (veya bu tür ek silahları) bırakma zorunlulukları kaldırılmış. Çok iyi. Bunun yanında başka bir eşya bölümümüz daha var. Buradaki eşyalar ise kamuflaj giysisi (çok iyi düşünülmüş), çelik yelek (iyi düşünülmüş), kamera (eh, öyle düşünülmüş!).



KABASAKAL: ...

Haritalar: Bol bol ve iyi dizayn edilmiş. Gerçi Team Deathmatch haritalarının bir kaçı normal Deathmatch haritalarını andırsa da, genel olarak beğendim ben. En azından sıkılma süremiz uzatılmış. Fakat ben yine de Dry Riverbed'i hiçbir haritaya değişmem :). Ha unutmadan, bug'lar hala var böcek gibi (ehue inanılmaz kelime oyunu).

Hedef alırken kullandığımız dürbündeki nişan almamızı sağlayan çizgiler (tamlamaya bakar mısınız) birleştirilmiş, bir de adamlar bu sisteme göre ölse iyi olurmuş. Demek istediğim, bazen öyle durumlar olabiliyor ki, tam adamı göz bebeğinin alnından vursanız (en azından vurduğunuzu sansanız) bile düşman ölmeyebiliyor. Ben bunu denerken rüzgar açık değildi ve fazla uzakta da değildim (merminin eğimini hesaba kattın mı, diye sorular akla gelirse diye söyledim). Bu tür hataların hepsinin düzeleceğini umuyorum tam sürümünde.

Silahlar. Hala aynı silahlar. Fazlalık olarak bir su altı silahı var sadece. Yalnız Delta Force 1 de GamESHoW'da açıklanmadığından (e yani!) ben kısa bir fikriniz olsun istiyorum ne, nedir, diye:

Barrett 0.50 Cal. Sniper: Delta Force'un en popüler iki silahından birisi. 1500 metreye kadar menzili var ve dürbünü de 8X büyütme özelliğine sahip. Benim silahım. Kullanımı kesinlikle en zevkli olan. Bilmiyorum, bu silaha olan ilgimden delirdim sanırım. Bir eksisi , bire bir'de fazla alışkın değilseniz hep kaybedersiniz. Karşınızda M4 olduğunu farzederek konuşuyorum tabii, SAW varsa zaten kaçın oradan. Diğer eksisi ise az mermiye sahip olması.

KABASAKAL yine haritanın dışına çıkmış abicim ya!

SAW: Sniper'ın bütün artı özelliklerini eksiye dönüştürün, eksilerini de artıya dönüştürün (bir yanlışlık var ama). Karşınızda SAW'ı göreceksiniz. Tam otomatik bir cehennem silahı adeta. Mermi atmaz, tabiri caizse kusar. Ali'nin tabiriyle zobart. Ahmet'in tabiriyle bala (ehehe). Yakın dövüşte bu silaha karşı şansınız yok denecek kadar az değil, yok zaten yani. 300 küsür de mermisi var. Yalnız uzak hedefleri vurmaya çalıştığınızda elinize geçecek tek şey boş mermi kovanlarıdır.

M4: Karşınızda diğer popülerimiz. SAW ve Barrett arası bir silah dersek yanlış olmaz sanırım. Niye derseniz, hem menzili SAW kadar kısa değil, Barrett kadar da uzun değil. Taramalı ateş eden bir silah. Delta Force 1'de el bombalı bir model varken, burada da pompalı tüfekli bir model eklenmiş. Dürbünü 5X, menzili 800 metreydi sanırım. Tarzım değil, işim olmaz, sevmem. Yakın dövüşte çok etkili.

Heckler&Kock P11 Underwater gun: Bir önceki oyunda, bıçak ve ara sıra da anti-tank dışında herhangi bir silahla suyun altındaki bir düşmanımızı öldüremediğimizi göz önüne alırsak, iyi bir eklenti (tamam artık uzun cümleler kurmayacağım –albüm adı gibi oldu bea). Bu silahın da mantık olarak yakın dövüş olması gerekiyor herhalde. Sonuçta koskoca suda ne kadar uzaktan hedef vurabilirsiniz ki?

BURCHAQ: Benim yarı hızımdaki insanların beni vurmasını anlayamıyorum!

Başka silahlar da yok değil tabii ki ama, sizi temin ediyorum Delta Force'da kullanacaklarınız bunlar. Diğerlerini sallayın. Her zaman karşınızdakinin boğazını kesebileceğiniz bıçağınızı unutmayın ama. 3 puan bu, az değil!

Eskiliklerden devam edersek eğer, oyun içindeki kısayollar ve genel arabirim değişmemiş. Tek değişiklik (bunu aslında Yenilikler bölümünde yazmam gerekiyordu benim ya, neyse) Pusula, hangi silahı seçtiğiniz vb'nin bulunduğu kısım alta, diğer mesajlar vb. ise üste gelmiş. Yer değiştirmişler de diyebiliriz. Bizim gibi tiryakiler için alışması biraz zor olabilir.

Farkındaysanız deminden beri iğrenç bir şekilde Single Player'cıları görmezden gelerek Multiplayer üzerine konuşuyorum. Ama Delta Force da Single oynanmaz ki bea kardeşim. Adamlar o kadar salak, o kadar salak ki, anlatamam size. Mesela düşman askeri sizin diğer beraber geldiğiniz iyi askerlere nişan alıyor, siz o sırada onun menzilinden çıkıp yanına gelirseniz adam ne var ne yok etrafımda, diye bir kere de başını kaldırıp bakmıyor. Salak işte (Ertunç Burak gibi, nefretle söylenecek). Delta Force 2'de de bu durumun pek değiştiğini göremedim. Tamam campaign'ler daha detaylı hale getirilmiş, sub-mission'larla ilgi çekici hale getirilmiş ama yok yok, olmamış. Oynayın, ne demek istediğimi anlayacaksınız (aslında burada deminden beri bütün yazdıklarımı anlayabilirdiniz değil mi? En iyisi yazmayayım ben artık ehehe. Aa Zebani BABA! Tamam tamam devam ediyorum).

EMRE: abi VURMAYIN!

Bir kere, Delta Force'u adam gibi oynayabilmek için her türlü pahalı bilgisayar parçasından önce, şöyle temiz, pak ve avcunuza sığacak bir mouse'a ihtiyacınız var. Şimdi diğer ihtiyaçlarımıza geçebiliriz: Delta Force 1 ilk geldiğinde 3D kart istememesiyle çoğu kişiyi hayrete düşürmüştü fakat sonradan neden istemediği anlaşıldı: Voxel teknolojisiyle yapılan oyunda bütün haritalar tam olarak bilgisayara geçirildiği için bu imkansızdı. O yüzden iyi bir MMX işlemciye ihtiyaç duyuyorduk. Delta Force 2 ise iyi bir PII işlemciyle beraber, hayvani sayıda RAM de istiyor. 3D olarak ise sadece TNT destekleyeceği söyleniyor. Şu anda da bizim gördüğümüz bu. O yüzden, iyi bir bilgisayar almadan Delta Force 2 ıh. Oyunun en büyük eksilerinden olabilecek derecede bir sorun bu.

Her ne kadar acelece oynayarak açıklamış olsam da bu oyunu, size genel bir his verdiğimi zannediyorum. Güzel bir oyun, kaliteli bir oyun ama programcılar biraz hazıra kaçmayıp, biraz daha üzerine düşseler gerçekten mükemmel bir oyun haline getirilebilir. Bir de, bizim klanla (CODE) maç yapmak isterseniz, Kamer'e bekleriz.

1 CD

FİRMA: Novalogic
TÜR: Tactical Combat
SİSTEM: P200 64 Mb Ram/ Win 95-98/ 3D Accelerator (TNT)

Doğrusunu söylemek gerekirse ilk izlenimlerimiz biraz olumsuz oldu. Ama Delta Force bu! Yine de severek oynuyoruz. Birincisine elveda diyeceğimizi umuyorum! Hemen alın.

% 90

Spor oyunlarının devi Electronic Arts bombaları ard arda patlatmaya başladı karşınızda Jordan ve yeni NBA

EA Sports ilk NBA oyununu "NBA 1" diye çıkarsaydı bu altıncısı olacaktı. Ben de, spor oyunu açıklamalarımın ilkini "MUDER 1" diye yazsaydım [MUDER 1... ne kadar yaratıcı, ailecek tapıyoruz size Müber Bey], bu 2000'incisi olacaktı.

Bu oyunu şu an yazdığım için, "Live" da olacaktı ve MUDER Live 2000 olacaktı. Sanırım... Ama korkarım ki, saçmaladım. Peki bunu geçelim. Diyelim benle bir defa karşılaştınız ama benden bir çok tane var. Klonlama almış başını yürümüş [Star Wars: Episode 2'daki gibi bi ortam var yani – biz daha izlemedik ayrıca nereden biliyorsun diyenler, diyelim ben Muder'lerden birini saldım, Lucas'ın evinde böcük olarak dolaştı, döndü anlattı herşeyi].Ben benle sokakta, markette, televizyonda, tiyatroda ya da net café'de oyun oynarken kısaca her yerde karşılaşıyorum. Öyle ki, odanın kapısını açıyorum bir Muder, banyoya gidiyorum bir diğeri. Sokakta yürürken bile önüme çıkıyorlar ve ben "çekil şurdan be" demek durumunda kalıyorum. Sabah oluyor, güneş doğdu sanıp perdemi açıyorum, Muder giriyor pencereden. Öylesi 'arıza' bir ortam var. Ne kötü olurdu değil mi?

İyi ki benden bir tane var. Mutlu oldum şimdi. Rahatladım...

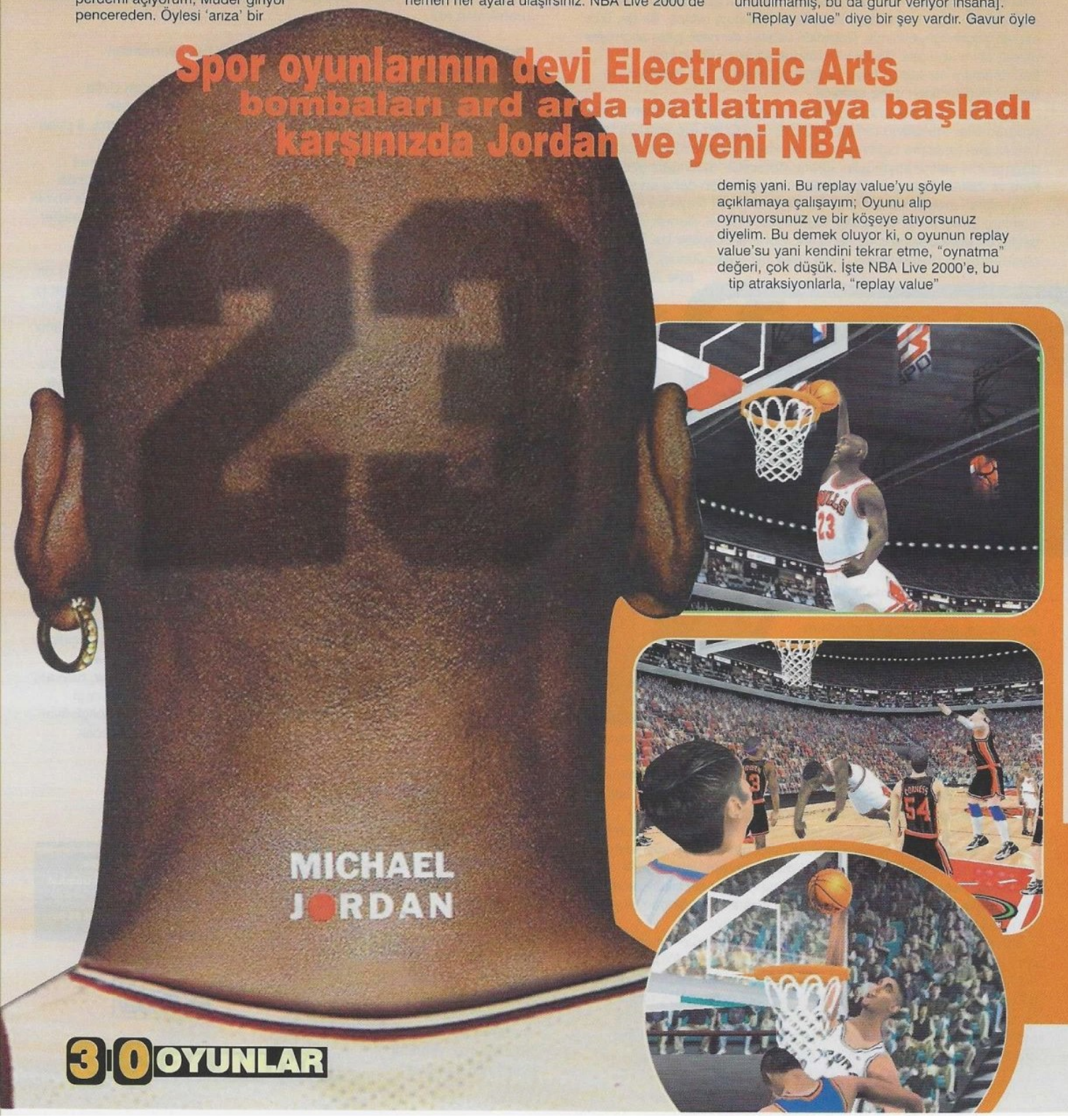
Sizleri de bir tek Muder olduğu gerçeğiyle rahatlattığıma göre, izninizle bu güzel oyunun açıklamasına geçmek istiyorum. Rica ederim ne demek. Bunlar hayatın gerçekleri. Okulda öğretmedikleri cinsten ["Bizim okulda Muder var." - Yalan!].

Oyun, alışık olduğumuz EA Sports ve tabii "NBA" demolarından biriyle açılıyor. Bu kez arka sokaklardan birindeyiz ve NBA ortamına inanılmaz bir geçiş... Sizi bilmem ama, "bu sene de bu oyunların sadece demolarını koyduk kutulara, alırsınız almazsınız bizi ilgilendirmez" dese EA Sports, ben gider yine de sadece bu demo'lar için o oyunları alırım. Mükemmel ötesi... Hele bunda, finaldeki espri müthiş...

Demoyu defalarca izleyip 'gaza geldikten' sonra, ana menüyle oyuna girelim.

Klasik EA Sports tadı kendini hemen oyunun 'ana menü'sünde gösterir, bilirsiniz. Sade ve işlevsel düzenlenen ana menüden istediğiniz hemen her ayara ulaşırsınız. NBA Live 2000'de de bu kural bozulmamış. Ama ondan önce oyuna genel bakışımızı yapalım isterim. Arada detaylarla da destekledik mi, süper bir ortam olur kanımca [süper bir ortam benzetmesi de süper Müber abi, ailecek eee, şey, neyse]. Öncelikle diğer basketbol oyunlarıyla NBA Live 2000'in en büyük farkı, grafikleri, oynanabilirliği, gerçekçiliği bir kenara, "Michael Jordan" faktörü! 'Michael Jordan'la, sonunda bir basketbol oyununda beraberiz. Hatırlarsınız '98'de, 89 numaralı "Player" ismiyle oyunda olan Jordan bu kez "resmen" bizimle. Sırf bunun için bile, basketboldan da az çok hoşlanıyorsanız, kesinlikle alınır bu oyun. İkinci olarak, 50'lerden, 60'lardan, 70, 80 ve 90'lardan seçilmiş "all-star" klasik takımlar var! Bunlara ek olarak, "bire-bir", "dışarıda", arka sokaklardan birindeki basket sahasında maç yapma özelliği [gece ve ya gündüz seçebiliyorsunuz] inanılmaz derecede zevkli. Hem bu sene NBA'de oynayacak oyuncular hem de "klasik" oyunculardan istediğinizi seçip kafa kafaya karşılaşabilirsiniz [Oyunda Mirsad Türkcan da tabii ki unutulmamış, bu da gurur veriyor insana].

"Replay value" diye bir şey vardır. Gavur öyle demiş yani. Bu replay value'yu şöyle açıklamaya çalışayım; Oyunu alıp oynuyorsunuz ve bir köşeye atıyorsunuz diyelim. Bu demek oluyor ki, o oyunun replay value'su yani kendini tekrar etme, "oynatma" değeri, çok düşük. İşte NBA Live 2000'e, bu tip atraksiyonlarla, "replay value"



NBA LIVE 2000

Muder
hetfield@superonline.com

kazandırılmış, ki, zaten oyun da öyle bir bakıp kenara atılacak türden değil... [Replay Value demişsiniz Müber Bey, siz bir ilah mısınız kimsini... - sus lütfen.]

Her sene hissettiğim, NBA de olsun, Fifa da olsun, EA Sports'un tüm oyunlarında bir "gerçeğe yakınlaşma" söz konusu. NBA Live 2000'de de bunu görüyoruz. Hareketler, oyuncuların gövdeleri ve belki de gövdelerinden de çok "yüz"leri, seyirciler, atmosfer, gerçeğe çok daha yakın. Öyle ki, 2000'de, oyuncular bazen hakemle bile tartışıyorlar. Gerek bu tartışma sahnelerinde olsun gerekse de oyun içindeki "scene cut" diyebileceğimiz ortamlarda [faul atışlarında, maç öncesi şovlarda, replay'lerde oyunu TV'den izlermiş gibi olduğumuz durumlarda demek istiyorum] gerçekçilik inanılmaz boyutlarda. Seyirciler, 3D animasyon ve mükemmele yakın. Yakın olmasına yakın ve de atmosfere katkıları yadsınamaz ama, nasıl desem, örneğin üst çarprazdan baktığınızda, pota arkasındakiler hafif kartonumsu tatlarını korumuşlar. Bazı yerler hala, "pek olmamış" yani. Buna rağmen, ses efektleri, hakemler, bench, falan derken, gerçekten "NBA"de oynadığınız, orada olduğunuz hissine kolayca kapılıyorsunuz. Kamera açıları daha önceki NBA'lerde olduğu gibi neredeyse mükemmel. Bu kez, kullanmak istediğiniz kameranın "zoom"unu derece derece [1/100] ayarlayabiliyorsunuz. Oyun, 3D kartla mükemmel ötesi oluyor. Benim de bugünlerde hangi oyun yazıma baksanız, '3D kartla mükemmel oluyor' diyorum oyun için ama bu bambaşka. Bir de yeri gelmişken, makinenizin performansı da, oyundan alacağınız zevki diğer oyunlara nazaran bu oyunda biraz daha fazla etkiliyor...

Oyundaki yapay zeka da geçen senelerdeki versiyonlara göre biraz daha geliştirilmiş. Bir diğer özellik de, Inside Drive'da da olan, her üçlüğün öyle kolay girmemesi ve de smaçların daha zorlaşmış olması.

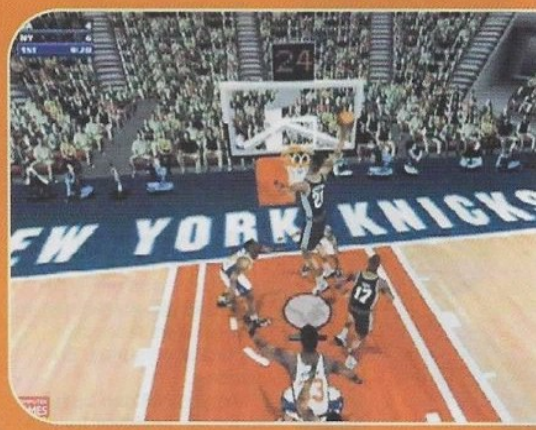
"Motion Capture" olayı için Kevin Garnett'ın kullanıldığını da ekleyerek menülerle oyunun ayrıntılarına inelim derim.

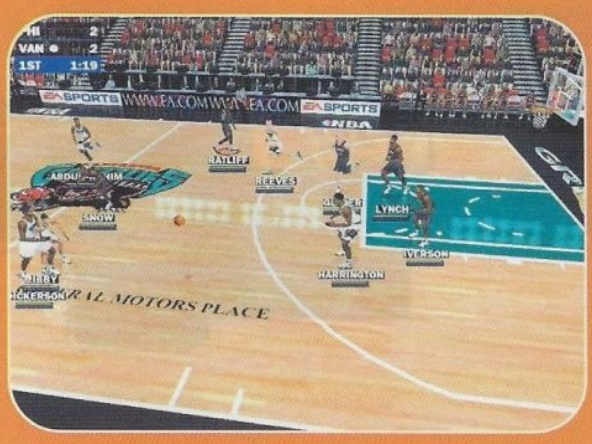
Ana menüde, Game Mode [Ne tür oyun oynayacağınız, Exhibition – dostluk maçı, Season – sezon, PlayOff – Sadece Playoff mücadelesi, uzunluğunu ve diğer ayrıntılarını da belirleyebiliyorsunuz, Franchise - Lig, 3pt Shootout – 3'lük yarışması, Practice – Alıştırma, Michael Jordan 1-on-1 – Adı üstünde ama Michael Jordan dışında da eşleşmeler yapabilirsiniz, gerçekten çok zevkli, sırf bunun için bile bu oyun alınır, Multiplayer, yine adı üstünde, çok oyuncuyla oynama imkanı sunuyor]. Style'dan, oyunu Arcade [Basit Kurallar] ya da Simulation [Tam ve normal oyun kuralları] olarak oynayacağınızı belirtiyorsunuz. Skill, zorluk derecesi ki, klasik 'NBA Live' zorluk dereceleri bu versiyonda da korunmuş; kolaydan zora, Rookie, Starter, All-Star, Superstar...

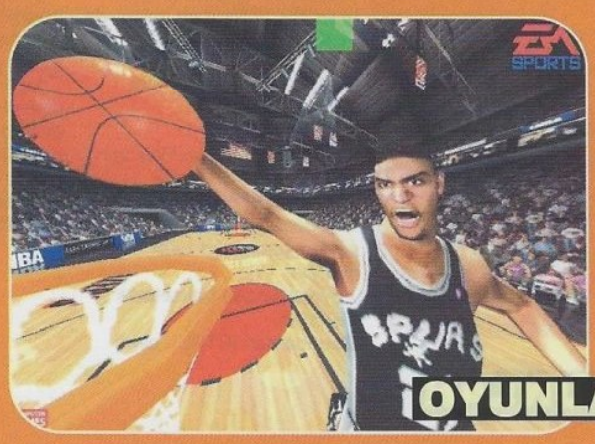
Son olarak Quarter'dan maçın bir çeyreğin uzunluğunu ayarlayabilirsiniz [2-12 dakika arası, 2 ve 12 dahil olmak üzere] Ana menüde, altta, 'Rules', 'Options' ve 'Details' üçlüsünden, oyunun kurallarını, genel ayarlarını ve görüntüyle ilgili detaylı ayarlamaları yapabilirsiniz. Bunların içine, Rules'dan yapacağınız, Arcade – Simulation oyun modları – saha çizgileri dışına çıktığınızda oyunun devam etmesi, geri pas, step ve 'yorulma'nın olup olmaması gibi – Options'dan yapacağınız, ağır çekim smaçların, hakemin, otomatik ağır çekimlerin olup olmaması, ses efekt müzik düzeyi ayarları gibi ve Details'dan yapacağınız, maçın oynanışıyla ilgili ayarlar – oyuncuların isimlerinin ya da numaralarının görünüp görünmemesi, seyircilerin, bench'in, oyuncuların detayları ve daha çok görüntüyle ilgili ayrıntılı ayarları yapabileceğiniz, burada anlatmakla bitiremeyeceğim bir çok seçenek giriyor [Tanrı'm bir an nefes alamadım]. Ana menünün

Sorunlu 3d Texture kaplama teknikleri no:2

İşte size Fifa'da bahsettiğim sorunlu tekniğin daha net hali: tribündeki kalitesiz Fenerbahçeli taraftarların 3D bir plane üzerine yapışmış görüntüsü. Ne yapılabilirdi peki? Onları da tek tek oyuncular gibi model mi yapmalı? Tabii ki hayır! Bu şimdiki teknoloji ile imkansız. 3D kartlar ne kadar iyi olursa olsun o kadar çok polygon'u optimize edemezler. Şimdilik yapacak bişey yok anlayacağınız! Tabii Silicon Graphics'de ki "Infinit Reality" kullanılıyor olsa yapacak çok şey var! Ama ona da para yok (bu başka bir yazı)

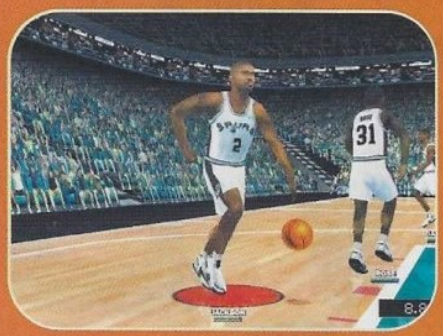






"Michael Jordan bundan sonra EA sports'un sözcüsü olacak ve şirketin oyunlarında boy gösterecek. Aynı zamanda basılı ve görsel yayındaki reklamlarda yer alacak"

en altındaysa, "Rosters" ki oyundan, yani maç yapmaktan hafif sıkılmaya başladığımda girip çok sevmiştim [hala da severiz birbirimizi], çünkü, buradan bir oyuncu yaratabilip, varolan bir oyuncunun da tüm özelliklerini değiştirebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra, logosundan, formasına ve tabii oyuncularına kadar yeni bir takım luşturabiliyorsunuz. Bunlar tamam bir yere kadar sizi tutar ama ya kendi yüzünüzü de oyuna "ekleyebilseydiniz". Evet, belki çoktan duydunuz belki ilk kez burada okuyorsunuz, artık kendi yüzünüzü oyuna ekleyip kendi yüzünüzle bir oyuncu yani kendinizi oyun ortamında yaratabilir, gerçek dünyadan sanal dünyaya [kıl oluyorum bu sanal dünya lafına da] aktarabilirsiniz. Bunu yapmak için, bir resminizi [vesikalık gayet uygun – son altı ayda çekilmiş ehehe] tarayıp, data\users\faces dir'i altına atıyorsunuz. Bu arada resmin 2MB'den büyük olmaması gerekiyor [benim kafam çok büyük 2MB'ye sığmaz diyorsanız size ChessMaster 7 vereyim, eğlenin]. Daha sonra, resmi yükleyip adım adım, kendinizi ya da arkadaşlarınızı oyuna "dahil edebiliyorsunuz". Bu arada



Rosters'dan, Trade Players diyerek, oyuncuları değişip tokuşabiliyorsunuz da [ehuehe – değişip tokuşmak dedim yaa].Yine buradan, "reorder rosters" diyerek, roster'ları yeni baştan yapabiliyorsunuz. Bu arada ben de bir gün bir yazımın sonunda bilgisayarın başından kalkıp tam anlamıyla bir kelime İngilizce bir kelime Türkçe konuşmaya başlayacağım...Stats'dan hamuduyla NBA istatistiklerine ulaşabileceğinizi ve Files'dan da 'save-load' ortamına erişebileceğinizi de söyledikten sonra biraz da oyunun oynanışından bahsetmek istiyorum.

Oyunda pas [CTRL – aynı zamanda adam değiştirme], şut [Shift – defansta, zıplama] ve top çalma [Enter] dışındaki tüm kontrolleri kendiniz ayarlıyorsunuz. Tabii her oynayışınızda değil, sadece bir kez. Onun için, şu tuş şu işe yarar şeklinde anlatamayacağım. Ancak, fake atma – fake ve bacak arasından geçirme – crossover, pivotu seçme, direk pas, en gerideki adamı seçme – 'last man back', adam geçmesine karşı savunma – face up', ellerleitme – 'hand check' gibi tuşları da açıklamaktan geri kalmayacağım. Bunları "Pause Menüsü"nden Controller Setup'a girip, Config diyerek ayarlayabileceğiniz gibi, maça başlamadan önce de ayarlayabilirsiniz.

"Pause menüsü"nden, kamera açılarının ayarlandığı menüye, ağır çekim olayına, takımınızın yedeklerine de ulaşabilirsiniz. Bunun yanı sıra, mola isteyeceğiniz zaman da bu isteğinizi yine "pause menüsü"nden belirtebilirsiniz. Grafiklerden, oynanabilirlikten, menülerden, kontrollerden bahsettim. Bu arada oyunun sesleri de inanılmaz derecede güzel. Müzikleriyse, hip hop alemleriyle ilgisi olanların sevdiği, Run D.M.C., Rahzel, George Clinton, Naughty by Nature yapmış. Hip hop seviyorsanız bu tadı da seveceksiniz [Reklamcılıkta okuyamadım bari böyle satır aralarına geçiştireyim hayatımın].

Maç öncesi şovlarının süper olduğunu da eklemeliyim. Sadece maç öncesi şovları izlemek için bile... Tamam tamam sustum. ;o)

Bu noktada sanırım oyunla ilgisi anlatılması gereken şeylerin hepsini anlattım. Gerisi bu oyunu alıp zevkli saatler geçirmenize bakıyor... Bu arada, şunu da ekleyeyim: Oyunları orijinal olarak almaya çalışın. Piyasada satılan ve orijinal olmayan kopya CD'ler sorun çıkarabiliyorlar. "Tam sürüm" diye alıyorsunuz, "beta" çıkıyor. "Beta"yı zor zahmet geri verip tam sürümünü aldığınızı sanıyorsunuz, "gama" çıkıyor. O bu derken, başınız ağrımadan, Türkçe kullanma kılavuzu, orijinal kutusu ile edindiğiniz oyunları gönül rahatlığıyla oynarsınız...Microsoft'un Inside Drive'ı çıktığında, epey oynamış ve açıklamıştım [bakınız GAMESHOW sayı: 43, elimde belge var], hatırlarsınız. Onun çok çok iyi olduğunu ve Microsoft'un olayı kaptığını, EA Sports'un işinin çok zor olduğunu düşünmüştüm. Ancak şimdi görüyorum ki, NBA Live'la, EA birkaç adım önde [adımlardan biri de Jordan farkı bence, adam tek başına 'adım']. Bakalım seneye neler olacak. Bu rekabetten en karlı çıkan da yine biz olacağız o da "en güzeli" tabii.

Son olarak, eğer spor oyunlarına karşı çok küçük de olsa bir şekilde bir ilginiz varsa, ne yapın ne edin, bu ay Fifa, NHL ve tabii NBA Live 2000'i mutlaka alın diyorum. Pişman olmayacaksınız...

"Hancı", Ocak 2000'de çıkıyor [daha fazla bilgi için: www.muder.com]. Kemerlerinizi açın. Ulaşmak istediğiniz yerdesiniz. En azından, çok az kaldı... ;o)

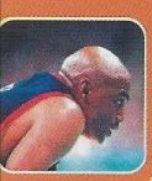
Bir sonraki 2000 yıla kadar, ah hah hah, böyle de espriler yaparlarya, gelecek sene görüşürüz falan gibi, olmasın, 2000 sene çektik yeter Tanrı'm yapılmasın artık diyerek, huzurlarınızdan ayrılıyorum. Kendi kendinize iyi bakın ve bir tane olduğunuzdan emin olun. Rahatlarsınız...

Mini Test: 3

İflah olmaz bir NBA fanatiği misiniz, yoksa tarla faresi mi? (bu ne be?)

1- Dream Team'in 1992 Barcelona yaz olimpiyatlarında 2562-101 yendiği (Oha!) Çin takımının oyuncuları maç bittikten hemen sonra ne yaptı?
a) Topluca harakiri yaptı
b) Topluca Charles Barkley'i dövdü
c) Topluca Dream Team'le fotoğraf çektirdi

2- Larry Bird'ün garip soyadı nerden gelmektedir?
a) Özel bir Amerikan kuşundan (amma da attım! bunu işaretlemeyin)
b) Bir baba neden oğluna böyle bir soyadı takar ki?
c) Aslında suç atalarında. Böyle soyadı mı olurmuş?



3- Charles Barkley neden devamlı somurtmaktadır? Hiç mi gülmez bu adam!
a) Sorma uyuz oluyorum zaten herife!
b) Hem somurtkan, hem gıcık, hemde zenci. Yaşasın Ertunç!
c) Vardır onunda bir sorunu, yazık!

Sonuç: Eğer "a" şıkları çoğunluktaysa siz basketbolu polo sanıyorsunuz demektir. "b" şıkları çoğunluktaysa NBA'de zencilerin üstünlüğünü hazmedemiyorsunuz ve "c" şıkları çoğunluktaysa da tarla faresisiniz. Ne var? Teste güvenmiyor musunuz?

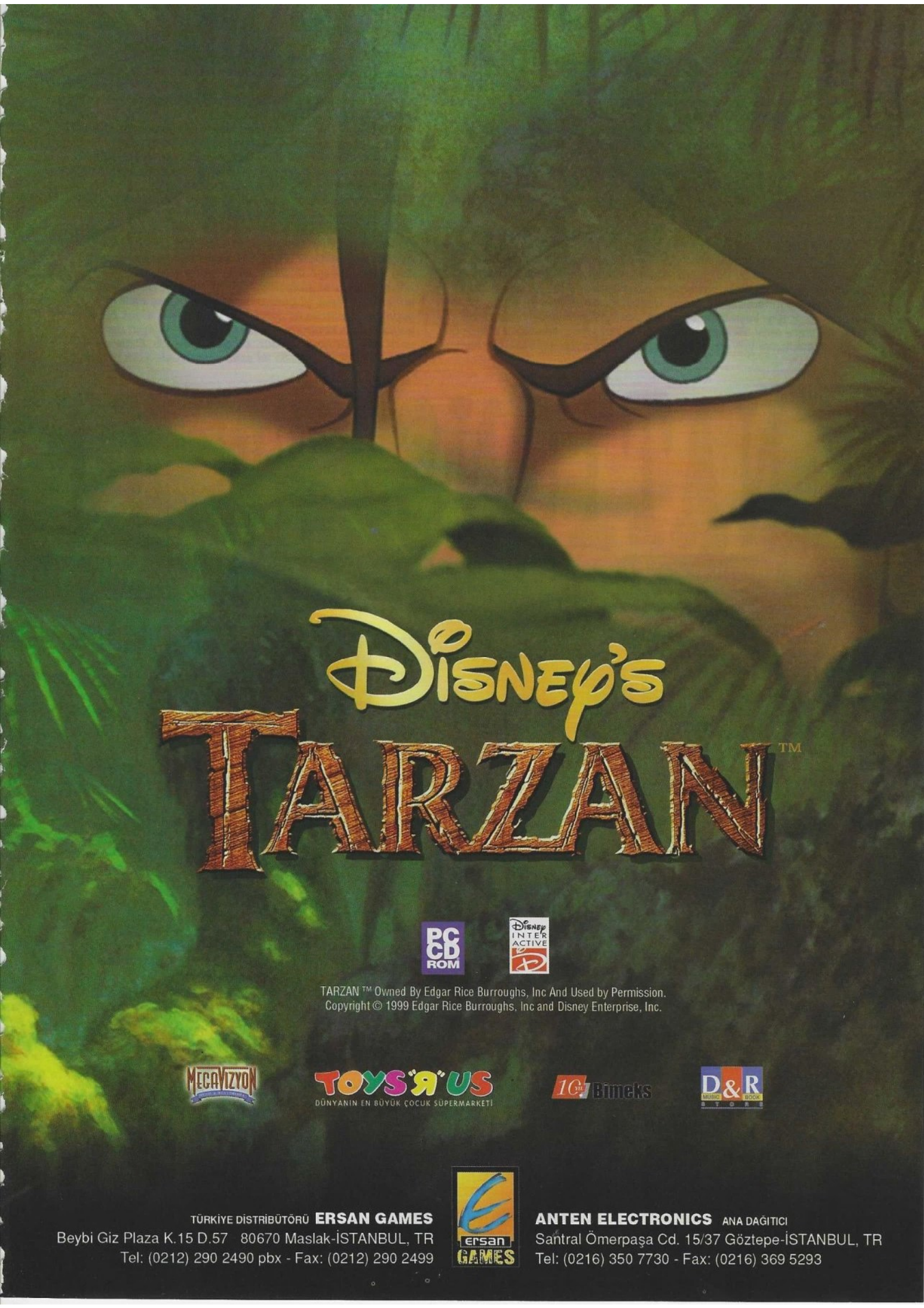
1 CD

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Spor
SİSTEM: P II 200 32 Mb Ram/ 3D accelerator/ Win95-98

Basketbol oyunlarında daha iyisinin yapılamayacağı kanaatindeyim. Eğlenceli vakitler bekliyor sizi.

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

% 88



TARZAN ™ Owned By Edgar Rice Burroughs, Inc And Used by Permission.
Copyright © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc and Disney Enterprise, Inc.

MEGAVIZYON

TOYS "R" US
DÜNYANIN EN BÜYÜK ÇOCUK SÜPERMARKETİ

16 yıl Bimeks

D&R MUSIC BOOK STORE

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ERSAN GAMES**
Beybi Giz Plaza K.15 D.57 80670 Maslak-İSTANBUL, TR
Tel: (0212) 290 2490 pbx - Fax: (0212) 290 2499

ersan GAMES

ANTEN ELECTRONICS ANA DAĞITICI
Santral Ömerpaşa Cd. 15/37 Göztepe-İSTANBUL, TR
Tel: (0216) 350 7730 - Fax: (0216) 369 5293

NATIONS WW II

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

sömüre sömüre bitiremedikleri

Aylardır merakla beklemediğimiz oyun sonunda geldi işte. Kendi kendime "hadi bir an önce çıksa da oynasak!" demeyip duruyordum. Zırt pırt "geldi mi" "peki ne zaman gelecek?" soruları sormadığım için milletin de canını sıkmıyordum. İşte sonunda geldi. Biz de rahatlamadık. Psygonosis. Hört! diye çıktı yine piyasaya ve bir simimilisasyon ile yaptı atılımını. Evet evet, bir mimisalysyon ile. Yani bir benzetme oyunu. Neymiş neymiş? Benzetme oyunu (Engin! Nasılsın canım? İyi misin?).

Bu ay bir oyun açıklıyorum. Bu ay bunu açıklıyorum. Bu ay bütün enerjimi bu oyuna veriyorum. Vereyim de oyun da enerji istemiyor ki. Sağlam, sıkı bir makine istiyor. Canım oyunum benim. Hadi seni açıkliyim. Hadi bakiyim, hadi!

OOBAREEEY!

Psygonosis, ne yapmışın sen öyle? O nasıl bir görüntü? O nasıl bir manzara? O neassıl bir gökyüzü? Zaten sen eskiden beri oyunlarda arkadaki manzaralaralara gösterdiğin özen ile tanınırdın. Burada da bu namına leke sürmemişsin doğrusu. Uçağın etrafında öyle bir ortam var ki neredeyse dışarıyı seyretmekten adam gibi oynayamayacaktım. İşte bu oyunun birinci artısı. Bir diğeri de ne, bi de ne? Uçuş dinamiği. Fazlaca cav cav etmeme lüzum yok arkadaşlar. Buradaki güzelliği anlatmak için sadece bir olaydan bahsedeyim. Anlayan anlar.

Bir Mosquito ile uçuyordum ve bir konvoya saldırmak için dalışa geçtim. Efendice bir iki kamyona havalandırma delikleri açtıktan sonra tam yükselirken, ınıılın... karşımda bir selvi. "Ülen kim dikti bu ağaçları buraya, geçen sene yoktu bunlar burada!" diyene kadar ağaca girdim. Caaaart! Güm! diye bir sesler çıktı biyerlerden. Tamam dedim baştan alacaz galiba. Ama öyle olmadı. Uçağım uçmaya devam ediyordu. EeeE? Ne oldu peki? Hemen oyunu dandik yaptıklarını ve bir ağaca tosladığımızı algılayamadığını düşünüp hayıflandım. Ne fesadım! Öyle olmadığını uçuşa 90 derece sola yatmış bir şekilde düz!! ama çaktırmadan irtifa kaybeder bir halde olduğumuzu görünce anladım. Hemen 1 e basarak dış görünüme geçtim ve ABOOOV o ne? Sol kanat kökünden kopmuş. Sağ kanat havaya dikilmiş, sürat motoru toslamış köpekbalığı gibi gidiyoruz. Kısa bir süre böyle uçtum. Ama sonra, sonumuz iyi görünmediği için, birkaç deneme yapayım dedim ve işi daha beter bop ettim. Uçak bir iki yalpa, sonra kontrolsuz bir burgu yaptı. Uçağın burnu yere vurunca uçak bir düz, bir ters takla attı. Camdan fırlayan pilot da havada iki salto atarak yere yattı (uzun oturuş vaziyeti).

Bu örnekten de anladığımız gibi uçağımız bir bütün olarak ele alınmıyor. Bir uçağı neresinden vurursanız vurun aynı şeyler olmuyor. Uçağın hasar alan yeri tekliyor veya uçuş şekli ona göre bozuluyor. Ne güzel değil mi?

Yalnız bu kadar güzel yeniliğin üzerine, biraz şey olmuş ya! Yani nasıl desem, şey olmuş, üstü kaval altı şeşhane olmuş. Bir kere Campaign yani seferberlik kısmı çok tatsız. Öyle bir iki dakikalık siyah-beyaz film göstermekle olmuyor bu işler. Tamam onlarca yeni film bulunmuş, hepsi de ilginç görüntülerle dolu. Ama oyuncuya yeteri kadar seferberlik hissi verilemiyor. Niye verilemiyor söyleyeyim. Bir pilot oluşturup adını yazıyor ve savaştığı tarafı seçiyoruz. Eski zaman radyosu gibi bir aletin üzerindeki resimli yuvarlaklara bakıp, seçim yapıyoruz. O da güzel. Gel gelelim o zamanların alet edevatının genel görüntüsünü yansıtmasına rağmen bu türden seçim ekranları oyuncuya bir oyunda olduğunu hatırlatır. Bir eksik de

görevi tamamladıktan sonra gelen evrak ve masadaki eşya resimleri. Maalesef her milletin masasında aynı şeyler var. Uçak maketi, madalya filan hep aynı.

Oyunda bir diğer zorluğu da büyük bir ihtimalle seçenekler arasında gezinirken yaşayacaksınız. Bir diğer aşamaya geçiş için bir "kabul" veya "iptal" seçeneğini boşuna aranmayın. Kenarlara yakın oklar var. Bunlara basarak aşamalar arasında gezinebilirsiniz.

OYUNDAKİ UÇAKLAR HAKKINDA

Konu seçimi bence olumlu. İkinci dünya savaşının havacılık faslı diğer ikinci dünya savaşı oyunlarına göre biraz ihmal edilmiş bir konumdadır. En zevkli hava savaşı oyunlarının bu dönemin uçaklarını yansıtan oyunlar olmasına rağmen, uçuş benzetme oyunlarında birinciliği ne yazık ki jet oyunları götürüyor. İkincilik sırası da garip bir şekilde birinci dünya savaşı uçaklarını konu alan oyunlarda. Adet olarak olmasa da tanınmışlık açısından kaşı gözü yarıyor bu oyunlar. "Red Baron", "Flying Corps" gibi...

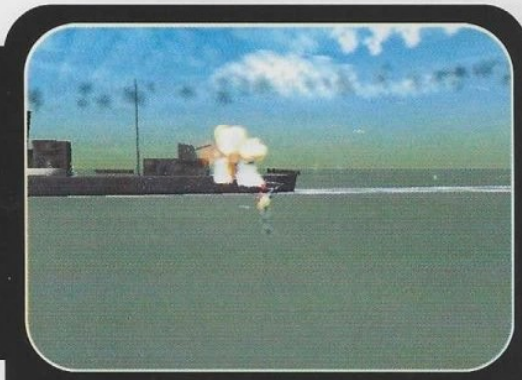
Neden en zevkli hava savaşlarının bu oyunlarda olduğunu da söyleyeyim. Bu uçaklarda günümüz jet uçakları gibi çok hızlı olmadığı ve gelişmiş güdümlü silahları bulunmadığı için havada akrobasi yaparak savaşmak esastır. Bence işin en zevkli faslı da budur. Eski çift kanatlı veya üç kanatlı birinci dünya savaşı uçakları da çeviklik ve sağlamlık açısından zayıf, üstelik kalıbına oranla güçsüz motorlar ile donatılmış olmaları sebebiyle anılan şekilde bir savaş yapmaları çok zordur.

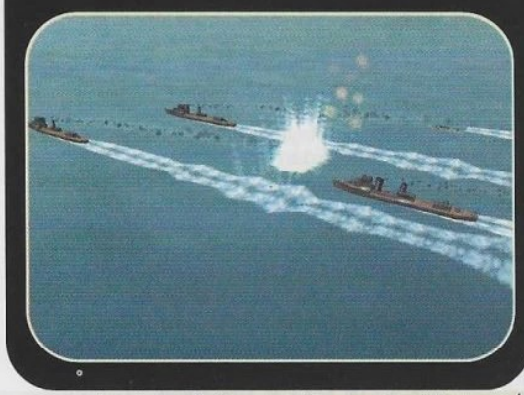
Oyunda Amerikan, İngiliz ve Almanların hemen hemen en meşhur av ve bombardıman uçakları yer almış durumda. Siz oynarken uçağınızı seçemiyorsunuz. Her görevde size belirli bir uçak veriliyor. Bununla uçuyorsunuz. Haliyle hoş bir durum değil tabii. Kanaatimce yazılımcılar bunu, oyuncu mecburen de olsa dandik uçaklar ile uçsun da iyilerinin kıymetini anlasınlar diye yapmış olabilir. Bu da bir görüş!

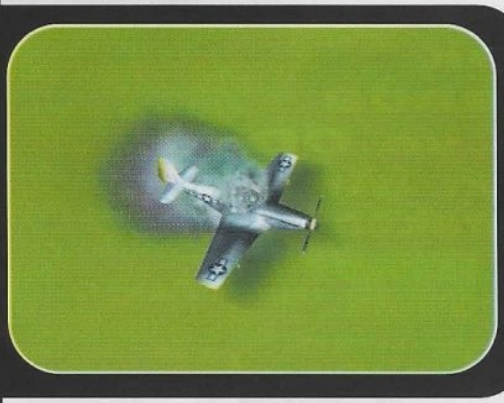
Amerikalıların en iyi avcıları haliyle P51 Mustang serisi. Almanların FW190'ları da ölümcül uçaklardan. İhtiyar Spitfire'lar ise diğerlerinden pek geri kalmıyor. Üç tarafı en iyi avcılarını saydık. En acayip bombardıman uçakları ise Amerikalıların B17 ve B29'ları, İngilizlerin Lancaster'ları ve Almanların Condor'u.

FIGHTER COMMAND

2. Dünya savaşı yine bir uçak simulasyonu olarak karşımızda. Ne savaşmış!







OYUN, OYNANABİLİRLİK, FAYDALI SEÇENEKLER

Eğer oyun bilgisayarınızı kasıyorsa en faydalı seçenek F1'e basarak ekran çözünürlüğünü düşürmeniz ve bulutları da kapatmanız. Yani 0'a getirmeniz. Bu faydalı olabilir. Oyunda bazen onlarca uçak havada aynı anda savaşıyor. Bu durumda ekran kartınızın yanı sıra işlemcinizin de mahareti veya yetersizliği meydana çıkıyor. Eğer uçağınız tutuk bir uçuş haline girerse hemen tuşlara basmayı bırakın (o sırada pike yapmıyordunuz değil mi?). Bırakın uçak bir süre düz uçsun kendi kendine. Uçağın önünde dönüp duran pervane adam gibi hareket etmeye başlayınca da fazla abartmadan hareketlere devam edin.

En faydalı diyebileceğim kolaylık T'ye basarak etiketleri açmanızdır. Böylelikle oyundaki araçların yerlerini kolaylıkla görebilecek, dost veya düşman araçları şak diye tanıyabileceksiniz. Etiketler ne kadar küçükse araçlar da o kadar uzaktadır. Bunlar yaklaştıkça etiketler giderek büyür. Atış menziline girince de etiketler silikleşmeye başlar (çok güzel doğrusu, bayıldım). Gerçi oyunun gerçekçiliğini epey bir hasara uğratıyor ama böyle yapmazsanız, uzaktan pire gibi görünen bir uçağın bırakın dost mu düşman mı olduğunu, orada olup olmadığını anlamanız bile zor. Ben onu bunu bilmem, etiketi boşveririm, bende teleskop gibi göz var diyenleri tebrik ediyorum ve onlara kolaylıklar diliyorum. Gerçi onlar da ihmal edilmemiş. Uçaklar uzaktayken üzerlerinde minik minik ışıklar yanıp sönüyor. Böylelikle uçakların uçuş sırasında yansıtmış olduğu güneş ve ay ışığı temsil edilmiş. Bunları takip ederek düşmana da yaklaşabilirsiniz.

Her ne kadar oyun kontrollerini siz tekrar ayarlayabilseniz de be tekrar yazıyorum: Q gaz verir. A gazı keser. Sayısal tuşlar (numeric keypad) uçağın pencerlerinden farklı yönlere bakmanızı sağlar. Ok tuşları dümenlerinizdir. Bir de kuyruk dümeni idareniz var (oyunda abartılmış) bu da sağa X, sola Z. 1, dışarıdan görüntü verir. O'ya basarak uçağınızın ardından bakarak uçarsınız. O'ya bastıkça uçak uzaklaşır. I ise yakınlaştırır. İşlev tuşlarının (F1, F2...) ikinci yarısında telsiz emirleri var. "Beni koruyun", "Dağılın", "Toplanın" gibi. Eğer bombanız veya roketiniz varsa bunu sol "Shift" ile atıyor, makinelilerinizi sol "Ctrl" ile ateşliyorsunuz. M haritanızı açar, kapar.

SON TAVSİYELER

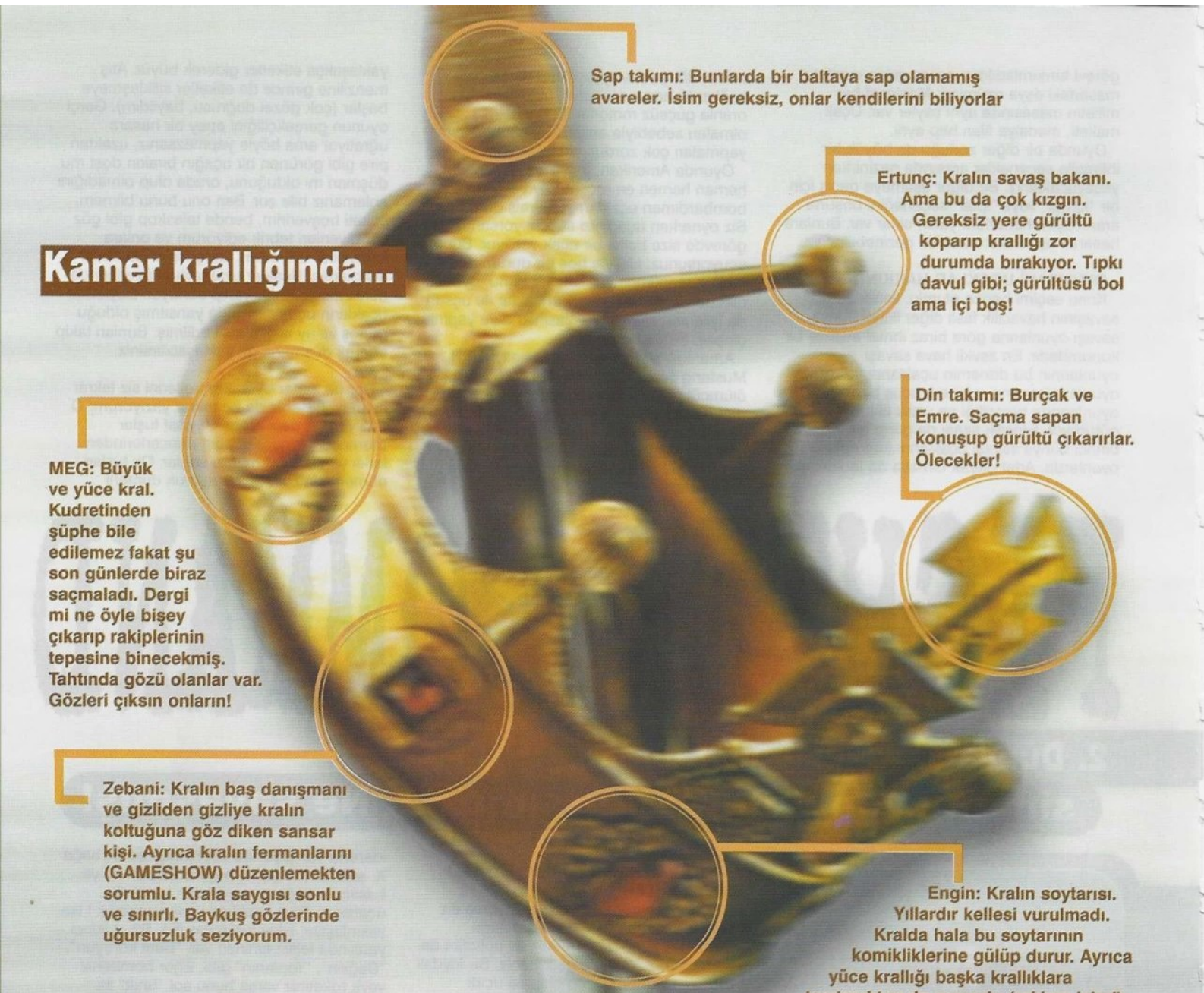
Seferberlik oyunları sıkıcı ve uzun. Bunun yerine "instant action" kısmına girerek değişik görevler deneyin. Çok güzel manzaralar ve görevler var. Hele bir teke tek oynayın Alplerin üstünde. Manzara neymiş görün. Dışarıyı seyrederken mümkün olduğunca 1 e basmış ve serbest izleme açısından bakarken uçağı uçurmaya çalışın. Film gibi değil mi? Film dedim de aklıma geldi. Filmleri seyredin, epey ilginç.

1 CD

FİRMA: Psygnosis
TÜR: Simulasyon
SİSTEM: PII 233 64 Mb Ram/ 325 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Grafikler ve efektler çok güzel. Ama Wings gibi bir oyundan çok çok daha fazla zevk almıştım. Acaba bunda 2. dünya savaşının suyunun çıkarılması gibi bir etken var mı? var tabii.

% 75



Kamer krallığında...

Sap takımı: Bunlarda bir baltaya sap olamamış avareler. İsim gereksiz, onlar kendilerini biliyorlar

Ertunç: Kralın savaş bakanı. Ama bu da çok kızgın. Gereksiz yere gürültü koparıp krallığı zor durumda bırakıyor. Tıpkı davul gibi; gürültüsü bol ama içi boş!

Din takımı: Burçak ve Emre. Saçma sapan konuşup gürültü çıkarırlar. Ölecekler!

MEG: Büyük ve yüce kral. Kudretinden şüphe bile edilemez fakat şu son günlerde biraz saçmaladı. Dergi mi ne öyle bişey çıkarıp rakiplerinin tepesine binecekmiş. Tahtında gözü olanlar var. Gözleri çıksın onların!

Zebani: Kralın baş danışmanı ve gizliden gizliye kralın koltuğuna göz diken sansar kişi. Ayrıca kralın fermanlarını (GAMESHOW) düzenlemekten sorumlu. Krala saygısı sonlu ve sınırlı. Baykuş gözlerinde uğursuzluk seziyorum.

Engin: Kralın soytarısı. Yıllardır kellesi vurulmadı. Kralda hala bu soytarının komikliklerine gülüp durur. Ayrıca yüce krallığı başka krallıklara tanıtmaktan da sorumlu (reklam işleri). Düşmanlara saldıracağı yerde kendi halkına alev püskürten büyük düşüncesiz, şuursuz!

Çıktı çıkacak derken bir anda gökten indi ve CD ROM'larımızı girdi Bu ay almanız gereken ilk oyun!

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Her bebek çıngırakla oynamayı sever değil mi? Ama iki bebek bir araya geldiklerinde "Haydi beraber çıngırakla oynayalım" falan demezler, değil mi? Şimdi seyredin konuyu nasıl da bağlıyorum:

Belki single player olarak gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olan Heroes of Might&Magic serisi evrendeki multiplayer'ı ile ters orantılı olarak güzel olan tek oyun herhalde. Şimdi düşünüyorum, da aslında bu açıklama doğru değil, alın Age of Empires'ı mesela. Her neyse ama demek istediğim şu: Heroes serisi en iyi single player oyunlardan biridir. Bir seride her oyunun bir öncekinden daha iyi olmasına açıkçası pek alışmadık hiç birimiz. Ama istikrarlı bir şekilde, Heroes of Might&Magic serisi her yeni oyunda daha güzelleşmeye, değişmeye ve gelişmeye devam ediyor. Bu sebepten dolayı bu seriyi son yılların en iyi single player oyun serisi seçiyorum.

Şimdi bu saçma girişin ardından, biraz da dans konusuna geçelim (ne?). İyice sapıttım. Yok yani o konuya geçmesek de

HEROES III
OF MIGHT&MAGIC
ARMAGEDDON'S BLADE

olur. Şu konuya geçelim, Heroes of Might&Magic'in yeni Expansion'u, Armageddon's Blade piyasaya çıktı. Uruguay'dan Paraguay'a kadar her yerde sevinç çığlıkları ile karşılanan bu olay sonunda çıkan karmaşadan eli boş dönenler ise, evlerinde Heroes'un eskisini oynamaya başladılar, ki ikisi arasındaki farkları görebilsinler diye.

Bilmeyenler için hemen söyleyelim, Heroes bir turn-based strateji. Ama öyle bildiğiniz hex sistemli bunaltıcı stratejilerden de değil. Kendi başına bir ekol diyemeyeceğim, çünkü bundan önce gelmiş yine başka ve yine başarılı bir seri Warlords ile benzerlikler gösteriyor, bu da tarih bilgisi. Zaten genelde böyle güzel oyunlar daha önce denenmiş güzel fikirler üzerine çıkarlar, bu da hayat bilgisi. Ve insan denen organizmalar da bu oyunları oynayıp mutlu olurlar,bu da fen bilgisi.
Mutlu olmaları için ne sebep var diye merak mı ettiniz? Hmmm, anlatalım o zaman. Bir kere bu oyunda Campaing oynamanın ayrı bir zevki vardır. Çünkü konu, inanamayacağınız kadar güzel ve dallı budaklıdır. Bilenler vardır, Might&Magic adlı rpg serisi de aynı firmanın aynı dünya üzerinde geçen bir oyunu. Ve bu firma sanırım sözü geçen dünyayı yaratmak için oldukça emek sarf ediyor, çünkü ayrıntıların güzelliklerini gördükçe gözlerinize inanamıyorsunuz. Ve hikaye çok güzel ilerliyor. Şöyle örnekler vereyim, Heroes of Might&Magic I'de dağılmış krallıkta yapılan savaşın sonunda Lord Ironfist kazanmıştı. Heroes of Might&Magic II'de onun oğulları arasında yapılan savaşı yönettik, biri iyilik için savaşan Roland, diğeri ise kötü büyücü Archibald. Might&Magic 6'da Roland'ın kral olduğu topraklarda mücadele ettik. Bu oyunda Heroes II'nin sonunda taşa çevrilmiş olan Archibald'ın heykelini (kendisi eheh) gördük. Ve kralın batıya gittiği bir seferden geri dönmediğin öğrendik. Armageddon's Blade'de ise batıdaki bu seferde bulunan kralı oynuyoruz.
Gerçekten hikaye halkaları çok güzel hazırlanmış, bu kadar uğraşmış olmaları bile yeter, ellerine sağlık.
İkincisi, Campaign'lerde bir önceki bölümlerden kalan hero'larla oynadığımız için bir çeşit "ilerleme, gelişme" hissi yakalanmış, ki bu çok önemli. Yani siz gerçekten o hero'nun istediklerini başarmak istiyorsunuz Hele Armageddon's .Blade'de oyunun içinde orada burada karşınıza çıkan text'lerden öyle çok koymuşlar ki kendinizi kolayca kaptırabiliyorsunuz. Tabii burada hemen bir negatif yönden de bahsetmek istiyorum (etmesem kusurum kalır). Oyunda Campaign'lerde her bölümde aynı tarafı oynamıyorsunuz, bazen karşı tarafı, bazen destek verenleri, bazen onu bazen bunu oynuyorsunuz. Yani bir önceki senaryo öldürmeye çalıştıklarınızı bir sonraki senaryo oynamak zorunda kalıyorsunuz. İşte bundan dolayı, oyunun ruhu birazcık zedelenmiş oluyor, her neyse. Bu konuda en iyisi, yani en güzel hikaye örgüsü, bu açıdan, Heroes II idi.
Her neyse, sonuç olarak Heroes III'e geldiğinde konuyla aşikar olanlar tapına tapına oynamışlardı. Aradan zaman geçti, hepimiz her bir campaing'i ve her sinlge scenario'yu bitirdik, 3DO da boş durmadı bu arada, o da mutlu olalım diye bir expansion çıkarttı. Neler var bu expansion'da?
-Yeni bir ırk. Evet bence bu expansion'un en ilginç yanlarından biri. Evreni ışınlana ışınlana gezen Elemental'ları zaten eski oyunlardan tanıyorduk. Bu oyunda ise yeni bir kale ve bu ırk karşımıza çıkmış. Tabii eski oyundaki elemental'ların tamamı var, ayrıca onların upgrade'leri, kırmızı yanan koca bir kuş ve melekcikler var. Ne biçim bir tanımdır ben de anlamış değilim önemsemeyin. Şimdi isterseniz bu yeni ırkı inceleyelim. Öncelikle insanın gözüne çarpan iki tane uzaktan saldırabilen ünite olması. Ayrıca bunlar yakın dövüşte de aynı derecede iyiler.

Ayrıca yakın dövüşte oldukça sağlam olan başka elemental'leri de var. Büyüye tamamen dayanıklı magic elemental'ler, en küçük ünite olarak ise melekcikler (bu lafın da ayrı bir hatırası var yer olursa anlatırım), koskoca da bir kuş var, ki zaten buna alışmış olmanız lazım her ırkın böyle kocaman bir kuşu, devesi, ayısı vardır. Güçlü bir ırk mı? İlk bakışta hayır. Ama bazı özelliklerini göz ardı etmemeliyiz. Öncelikle Elementalist hero'lar çok kuvvetliler. Oyuna üç spell power ve üç knowledge ile geliyorlar, ki bence bu çok işe yarar bir özellik, yani başı sonu belli değil. Ayrıca şehirlerinde kurabildikleri bir bina sayesinde istedikleri büyü okulunda basic skill alabiliyorlar. Bu ne işe yarayacak? Tabii ki Mage Guild'ınızda çıkan büyülere göre hero'larınızı yönlendirebileceksiniz.

Irkın melekcikleri, oyundaki fiyat-performans-üreme açılarından bakıldığında en iyi üniteleri demekten hiç çekinmiyorum. Normalde bir ırkın en zayıf ünitelerinin en büyük sorunu ilk saldırılarını yaptıktan sonra bir kerede yok olmalarıdır, çünkü genelde hero'nuzun skill'leri çok yüksek de olsalar, az hp'leri olduğu için hemen ölürler, saldırıda çok hasar verebilmelerine rağmen. Oysa bu ırkın melekcikleri birisine vurdukları zaman rakip onlara karşı saldırı yapamıyor. Tıpkı Devil'lerin özelliği gibi diyeyim, bütün power player'lar hemen anlarlar. Bu ona iki avantaj sağlıyor. Birincisi

Beşiktaş KAMER hatırası

edebiliyorsunuz ya, işte bu hero kendi kendisine elf ve human okçuları sharpshooter'lara upgrade edebiliyor, bir miktar para karşılığında. Bu konuda söylemem gereken, eğer oraya buraya saldırıp madenleri ele geçirmek istiyorsanız bundançok yapmanıza gerek yok. 30-35 tane sharpshooter'ı 5'e bölerseniz hemen hemen tüm random encounter'lar için yetecek de artacaktır. Burada sayıyı arttırmanın bir anlamı yok. Ben bir kere buşekilde senaryo kaybettiğim için söyleyeyim dedim. Hero'lar konusunda da ilginç notlar bunlar.

Şimdi geçelim Jousting bonus nedir sorusuna. Biliyorsunuz Champion'ların böyle bir özelliği var ve pek çok kişi ne olduğunu bilmiyor. Şimdi şöyle, ünite o tu saldırmadan önce kaç kare yol yürüdüğüne bağlı olarak bir saldırı bonusu alıyor, buna jousting bonus deniyor. Tam sayıyı söylemeye gerek yok ama mümkün olduğunca çok gezip-vurun.

-Yeni bir random map generator. Oyunu multiplayer oynayanların en büyük sıkıntısı bir süre sonra bütün haritaları ezberlemek ve sıkılmaktır. İşte bunu engellemek amacı ile oyuna

Polat üstüme gelme işte yılın oyunu bu diyorum sana ben söylüyorum bunu

BurçakCANER

combat sırasında rakibiniz ne olursa olsun onları öldürmek için bir round harcamak zorunda kalıyor. İkincisi, bunu harcayamayacak durumda olduğu zaman melekcikler iki-üç round hayatta kalıp bilet üzerine bilet kesebiliyorlar.

Bu ırkın başka bir özelliği de çabuk çoğalması. İlk başlarda çok önemli değilmiş gibi geliyor yalnız bütün ünitelerin sayıları çok hızlı artıyor. Bu oyunun başında çokönemli olmasa bile (zaten çok para birikmiyor, ayrıca hero'larda iyi değiller), ileri aşamalarda çok büyük bir avantaj olabilir.

Peki bu ırkın dezavantajları neler? Kesin bir şeyler olmalı, değil mi? Birincisi, ben diyorum ki askerleri ortalama olarak çok kuvvetli değiller. Melekcik ve Magic Elemental dışındakiler çok da aklımda kalmadılar bile. İkincisi ve daha önemlisi, bütün özelliklerini kullanmaları için her türlü madene ihtiyaç duyuyor. Yani deminden beri saydığım her şeyi yapabilmeleri için her madenden biraz lazım. Hem binaları yapabilmek, hem büyü öğretebilmek, hem mage guild için. İşte bu yüzden, kötü diyorum, multiplayer'da oynamak risk diyorum. Hala multiplayer tercihim necro yolunda olacak.

· -Yeni ırk dışında gani gani yeni campaign'ler var, ki bu sefer gerçekten campaign'leri hazırlarken çok özenmişler. Gerçi genel olarak biraz kolay olmuşlar ama yine de çok uzun sürüyor. Gün başlarında ekranda sizi hikayenin havasına sokabilmek için çıkan yazılar çok başarılılar. Hikaye konusunda en iyi olduklarını zaten söylemiştim. E, söyleyecek çok da bir şey kalmıyor işte.

· Benim tavsiyem ilk campaign'e bakarak yanılmamanız. Bu, diğerlerine göre birazcık daha sıkıcı olmuş gibi geldi bana.

· Yeni hero'lar. Evet oyunda sayısını tam olarak bilmediğim yeni hero'lar var. Bu arada hazır aklıma gelmişken, bu yeni ırkın gelmesiyle birlikte heroes serisindeki simetri de bozulmuş oldu, yani ilk defa iyi ve kötüler, ya da büyücü olanlar ve olmayanlar, aynı sayıda değil. Neyse bu da bir ayrıntıydı. Yeni hero'lar diyorduk. Evet oyunda, özellikle campaign'de bir sürü yeni hero var. Çoğu multiplayer'da kullanılamayacaklar. Dikkatimi çeken iki tanesini yazayım:

Biri Roland'ı ilk oynattığınız senaryoda onun yanında gelen lord. Özelliği, her ünitenin speed'ine +2 vermesi. Bildiğiniz gibi oyunda önce kimin saldıracağını bu sayı belirliyor. Yani bir bakıma, speed'i yüksek olan önce saldırıyor. Bu demek ki adı geçen hero oldukça saçma derecede kuvvetli. Hazır aklıma gelmişken, yeni öğrendiğim bir şeyi de söyleyeyim, eğer iki ünitenin speed'i aynıysa initiative'i saldıran kazanıyormuş.

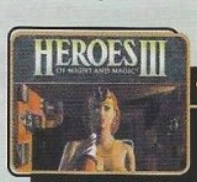
İkincisi ise kendi üzerine senaryolar kurulmuş olan, Sharpshooter'lara upgrade edebilen, sanırım ismi Gelu idi, hero. Şimdi şöyle, normalde üniteleri bina olan bir yerde upgrade bir random map generator eklenmiş. Yaptığı haritalar ne kadar iyi bilmiyorum (denemedim, denesem de anlamam zaten), fakat herkes bu kadar sevindiğine göre demek ki başarılıymış (nabız da yoklarım araştırmacı bir yazar olarak).

Söylenecek ama söylemediğim bir şey kaldı mı yeni oyunda diye düşünüyorum.... düşünüyorum.... hayır başka da bir yenilik yok. Yani tabii yeni ırkın hero'ları dışında.

Pekiyi bu expansion almaya değer mi? Bence durduğunuz kabahat. Uzun zamandır cd-rom'uma bu kadar doyurucu bir cd girmemişti. Gerçekten 3DO en çok sevdiğim oyun firması olmayı nasıl da hak ettiğini her geçen gün birazcık daha kanıtlıyor. Bir süredir kötü oyun yaptıklarını görmedim.

Şimdi de size bir anı anlatayım diyorum. Sırf bunu yazabilecek miyim diye meraktan dakikalardır durmadan kelime sayıyorum.

Bundan yıllaar, yıllar önce, ben bir çok yerde daha önce anlatmış olduğum gibi, Pc Games diye, PC World ile verilen bir dergide yazı yazmak için Timur Çataklı'ya telefon etmiştim. O da bana ilgi göstermişti, telefonlarını falan vermişti, ve Heroes diye bir oyunu alıp oynamamı söylemişti. Ben ertesi gün Kadıköy'e gittim, her zaman gittiğim yaşlı amcanın bilgisayarcısında (sonra onunla kavga ettik, saçma bir hikaye, yediğim ilk kazıktır hayatta) oyunu bulamadım. Sonra çingene oyun pazarı Yazıcıoğlu'na gittim, çok pahalı oyun çeken bir yerde Heroes diye bir simülasyon buldum ama artık o da ismi doğru mu yanlış mı bilmiyorum. Oyunu çektirip haftanın sonuna kadar harcamam gereken parayı harcadıktan sonra eve döndüm ve oyun çalışmadı. Aynı esnada Timur'u aradım ve oyunu çalıştıramadığımı söyledim, zaten niye bana simülasyon yazdıracağını da hiç anlamadığımı belirttim. O da ana "ya Burçak o dergi çıkmayacak artık o iş bitti, zaten oyununun adı da Heroes of Might&Magic bu arada, da her neyse, yazıyı yazma" dedi. Sonra arayacağımı söyledim, kapattık telefonu. O "ya ismi de M&M olacak" dedi, ama ben haftanın sonuna kadar pudra şekerli sade börek yedim. İşte benim içimde hep böyle bir Heroes'i yazma isteği kalmıştır da, o yüzden atladım oyunun üzerine, bunu da itiraf edeyim. Her neyse, bir de anı paylaştık. Bana gitmek düşer artık. Git Burçak, gitsene.



1 CD

FİRMA: 3DO

TÜR: FRP

SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98

Might&Magic fırtınası dinmeyecek gibi görünüyor. Her bir seride oyun gittikçe güzelleşiyor. Bu ay sadece 1 oyun alacaksanız seçiminiz bu olmalı. Kime diyorum!

% 90

HER ÇEŞİT FRP MALZEMESİ

TRS ÜRÜNLERİ, MAGIC THE GATHERING,
WHITEWOLF ÜRÜNLERİ, FRP ROMANLARI,
ZARLAR, PROTECTOR'LAR
VE TÜM FRP AKSESUARLARI...

CD OYUNLARI

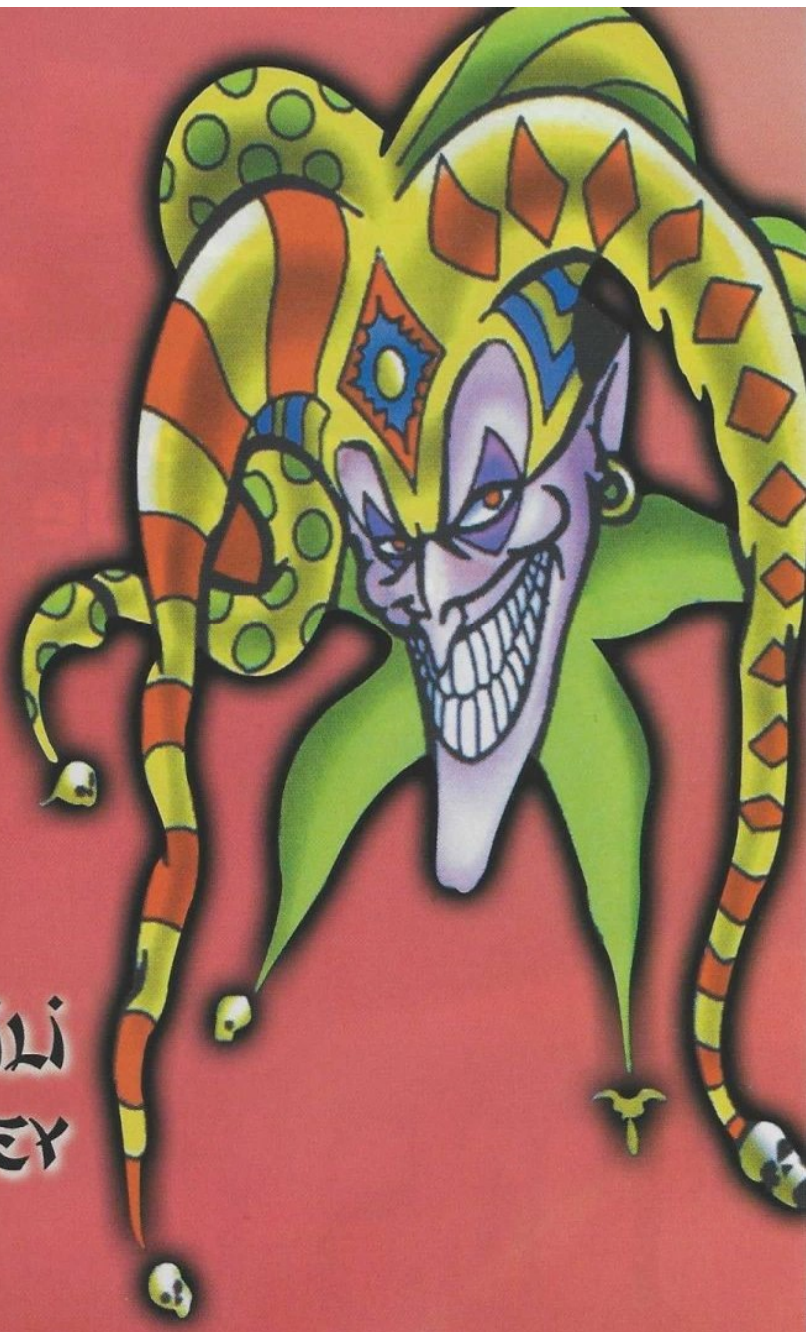
EN YENİ CD OYUNLARI
AVRUPA İLE AYNI ANDA...

OEM PARÇALAR

3D EKRAN KARTLARI, 56K MODEMLER,
CDROMLAR, DVDROMLAR, SES SİSTEMLERİ,
INTERNET PAKETLERİ,
SCANNERLAR, TV KARTLARI...

YE BİLGİSAYARLA İLGİLİ HER ŞEY

KOMPLE BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ,
HER MARKA YAZICI,
YAZICI KARTUŞLARI,
BOŞ CDLER, HER ÇEŞİT KABLO...



KADIKÖY'DE TEK BİR ADRESTE...

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM...

PlayStation kampanyası devam ediyor!

UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

ne doğru düzgün yol var ne de kural! istediğiniz kadar çarpın, hız yapın yapabilirseniz!

Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

TEST DRIVE OFF

Zordur kötü oyunların açıklamalarına giriş yapmak. İnsan ne yazacağını, akabinde ne anlatacağını bilemez. Bu cümleyi okuduğunuzda anlayacağınız gibi, ben de şu an böyle bir durum içersindeyim. Bu ay sorumlu olduğum işlerin artmasından dolayı ortaya çıkan yorgunluğumun yanı sıra, okulumun da bastırması, bu ruh haline girmemde önemli rol oynadılar.

Hani demiştim ya, Zebani'nin ellerinden Legacy of Kain'i alırken burnumun manevra yeteneğinin ne kadar iyi olduğunun farketmiştim, diye; Bu sefer burnumda herhangi bir hareket yoktu fakat eve gelip oyunu çalıştırdığımda beni acayip derecede yanılttığını gördüm. Daha önceden soğuk baktığım Test Drive'ın Off Road serilerinde bu sefer bir gelişme olacağını sanmıştım fakat yine (bu sefer başka bir şekilde) yanıldığımı farkettim. Burnumdan bir an iğrendim ve hemen karıştırdım onu vahşice.

Aptalca, özenilmemiş bir oyun. O yüzden yazıda da bir şaşkınlık sezerseniz af buyurun.

Test Drive deyince çoğunuzun aklına eski günler geliyordur sanırım. En azından beynimin veri bankalarına şöyle bir login olup (hoa ??), çocukluk kategorisini seçince önce karşıma gelen şey neydi bilir misiniz? Bilirsiniz tabii... Biz de biliriz...

Güvenlik kodu. İşte bunu bilmeyiz! Önce doğum tarihimi girdim, olmadı. Sonra ölüm tarihimi girdim, o hiç olmadı. "Bilgisayar kurallarının bazıları esnetilebilir, bazıları ise kırılabilir." felsefesinden (What is the Matrix?) yola çıkarak bu bölümü de geçtim ve bu sefer karşıma gelen bölümde de Bilgisayar bölümünü seçtim. Senin o tarihte bilgisayarın yoktu dedi, bana beynim. Tamam uzatma, anladın ne demek istediğimi, göster hadi, dedim ben de. "Unfortunately, no one can..." diye bir cümleye başlıyordu ki, sesini kısıp devam ettim. En sonunda beynimin tozlu devreleri arasında aradığımı buldum: Test Drive.

Bir zamanlar yarış oyunu deyince akla gelen tek oyun Test Drive serisi idi. En azından bana göre bu şekildeydi: Devrine göre çok hoş grafikler, çok kaliteli son model lüks otomobiller ve hepsinden önemlisi çok iyi bir oynanabilirlik getirmişti bizlere bu oyun. Ne var ki, ilk birkaç oyunundan sonra bozulmaya başladı Test Drive'lar. Veya bozulmaktan çok, günü yakalayamadı da diyebiliriz. Bunun sebepleri nelerdir, kesin olarak bir şey söylemek istemiyorum ama oynanabilirlik düzeyindeki düşüş bir ipucu olabilir hepimize. Neyse, yavaş yavaş konumuza gelelim. İki üç senelik bir süre öncesinde de Off Road serilerini çıkartmaya başladı Test Driver'lar (kötü espri, ama mazeretim var!). Bu serileri çıkartmalarındaki amaç artık değişik bir şeyler deneme isteği mi, firmayı bir girişimilik örneği gösterip, patlama yapıp bataktan çıkarma isteği mi, yoksa bizim gibi oyun açıklayan insanlara eziyet yapmak isteği mi bilinmez. Benim tek bildiğim, bu Off Road serilerinin de hiç birinin adam gibi iş yapmadığıdır.

Oyunumuz bir Off Road Racing oyunu. Bu, çoğu simülasyon sever, profesyonel yarış oyuncularına ters gelse de, bu türün de manyakları olduğunu hatırlatmak isterim sizlere. Bir kere, bu oyunda belirli pistlere, yerlere, yönlere bağlı değiliz arkadaşlar. Aslında bağlıyız ama, diğer yarış oyunlarına göre çok daha az

sınırlayıcı bir şekilde. Türüne adını veren "Off Road" terimi de buradan geliyor. Bu tür oyunlarda, doğa ananın çılgın mekanlarında, bölgelerinde (erotik espri yapsam mı?) bir o kadar çılgın 4X4'ler, Ranger'lar, Hummer'lar, bilimum jip ve kamyonetler kullanıyor, kullanmakla da kalmayıp dere tepe yuvarlanıyoruz bu deli baltalarla.

Çok çekici geldi değil mi? Ama gelin, görün ki Hummer'ın lastiği öyle değil işte. Böyle:

Belli başlı arabaları (eh yakın sayılır o kavrama) açıklayan bir insan olmak istedim sizlere fakat unutmayın ki bunların bir katı kadar daha var oyunda. Maksat fikriniz olsun.

F-150: Güçlü bir motoru var ve suspansiyon bakımından iyi. Oyuna başlangıç için ideal araba.

Chenowth: Iğrenç ismine rağmen çok hızlı ve hızlanma hızı (ivme –Fizik dersi de veririm hani!) da güzel. Hız pistleri için tavsiye olunur.

Ram: Her ne kadar bu ismi okuyunca aklıma Age of Kings'deki Battling Ram gelse de, bu aletin de ondan aşağı kalır bir yanı yok. Orta hallilerden.

Hummer: TD: Off Road 3'ün gurur kaynağı. Oyunun cd'sinin üzerine, oyunun içine ve web site'lerine kadar her yere OFFICIAL LICENCE OF HUMMER yazmışlar. Başka bir şey de yok diye herhalde. Harbiden de Hummer gibi yapmışlar ama. Haklarını yemeyelim. Daha sonra bir üstü çıkıyor ki, sormayın gitsin. Süspansiyon süper (hemen ortak paranteze alma esprisi yapardım ama olmuyor işte, olmuyor).

Wrangler Sport: İşte oyundaki iki jipten biri. Diğer araçlara göre doğal olarak hız ve ivme bakımından üstün. Fakat çok inişli çıkışlı bir pistte kesinlikle seçmeyin.

Vehicross: Yine çok kötü isme sahip fakat hoş (her bakımdan) bir hayvan. Top Speed'i ve akselerasyonu güzel.

Grand Cherokee: Yılların ününe sahip Cherokee'nin bir kızılderili kabile ismi olduğunu bildiğinizi varsayarak hemen Top Speed ve akselerasyonunun güzel olduğunu söylüyorum size. Küçük kardeşinin de oyunda bulunduğunu söyleyeyim bari.

Pathfinder: Ünlüler geçidi devam ediyor. Land Rover'ın ünlü ürünü Pathfinder kalitesini oyunda da ispatlamış. Bir örnek vermem gerekirse, yol tutuşunun maximumda olduğunu söyleyebilirim. İkna olmuşsunuzdur sanırım.

Durango: Dodge'un son bombalarından Durango da Off Road 3'de yerini almış. Hız ve güç bakımından iyi. Bunu da tavsiye ederim.

Explorer: Ford'un Zagallo'yu ararken niye Explorer'ını kullanmadığını düşünüyorum, şeklinde bir espri sizce nasıl gider buraya? Kötü mü? Peki. Hıh!

DPV: Görünce oha, oynayınca ehe, yazarken de off (aslında bütün yazının gidişatı bu cümlede saklı) dediğim askeri araç DPV'nin üzerinde harbi harbi küçük çaplı bir taret bulunmakta, öyle düşünün.

Humvee: Command&Conquer'dan hatırlayacağınız Humvee, Hummer'ın savaş sempatizanı kardeşi. Hayvani bir kasa, hayvani bir motor ve yine hayvani bir süspansiyon.

Sizlere oyundaki araçlardan bir demet sunduktan sonra değinmek istediğim bir nokta ise oyunun soundtrack'i. Off Road 3'ün az sayıdaki güzel noktasından birisi de müzikleri. Hangi grup olduklarını bilmiyorum fakat rock ağırlıklı 11 track oluşturmakta toplamda. Green Day'in tarzına benzettim ben ama o rock değil ki. Allah Allah. Sonuçta ben beğendim, siz de bir dikkat edin. Hem de Audio CD formatında. Dinleme de yanında Mp3 yap (çok kötü çok).

Bu kısa değintiden sonra başka bir konuya girinti yapmamız gerekiyor: Pistler. Bir yarış oyunun en önemli parçalarından biri olan bu varlıkların Off Road 3'de zuhur bulmuş halleri ise az sonra. Bu arada, gizli pistlerin olduğundan söz etmeme gerek yok heralde? Unutmadan (arayı çok uzattık), track preview yapmak, oynamaktan çok daha zevkli bence.

Yosemite: Hoş pist, güzel pist, cici pist. Alışma pist(i).

Canadian Rockies: Alıştınız mı? Biraz biberleyelim ha? Ehe. Bir öncekine göre az biraz zor bir pist.

Yucatan: "Ben kaptım olayı, inanılmaz off road'cuyum" diyenlerdenseniz ki ben değilim, this track is for you pals!

Red Rock: Hani hep küçükken deliler, manyaklar, piskopatlar, hayvanlar gibi izlediğimiz Walt Disney çizgi filmlerinde hep gördüğümüz Grand Canyon vardır ya, bu pistte bir çeşit oradayız hem de. Pist nasıl mı? Deliler, many...

ROAD 3

Mt. Fuji: Off Road 3'de değişik hava şartları yaşandığının tek kanıtı olan bu pist oldukça zorlular arasında. Oyunu iyice kapmadan burayı oynamayın derim. Unutmadan, burası 1. derece deprem bölgesi.

Vermont: Klasik sakin, sessiz huzurlu Amerikan ormanlıkları. Güzel ve oynaması zevkli bir pist burası da.

Black Forest: Adına bakınca benim Amazon nehri aklıma gelmişti fakat sonraki şatoyu görünce anladım ki, bu pisti tasarlayan amcamlar Transilvanya havasına girmişler. Oynayınca daha iyi anlarsınız.

Off Road 3 genel olarak bu şekilde bir oyun. Asi gençler gibi kamyonetler sürüp kendinizi dağa taşa vurmak istiyorsanız size önce garip garip bakar, sonra da bu oyunu tavsiye ederim. Garip garip bakmamın ise grafiklerin, seslerin ve araba kontrolünün bana bekleneni verememesindendir.

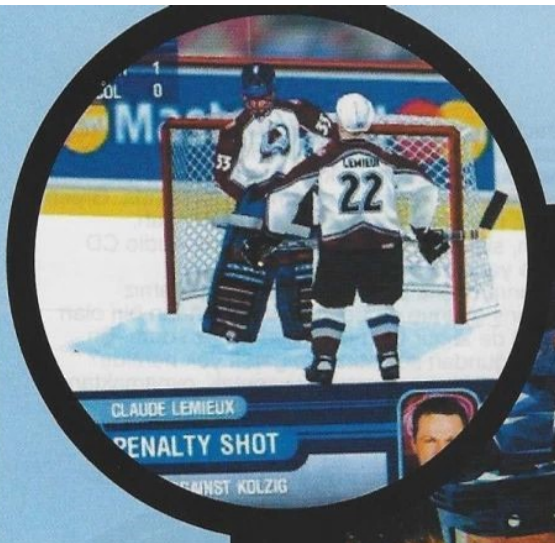
Güzel ve hızlı günler diliyorum.

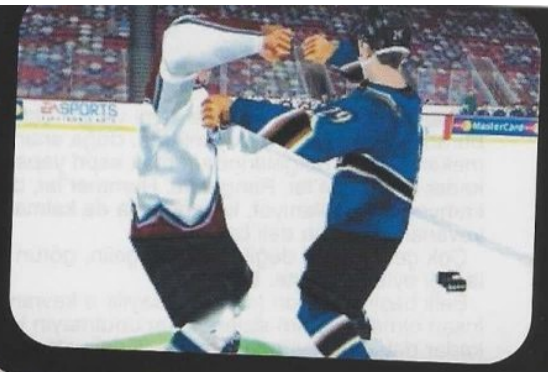
1 CD

FİRMA: Infogrames
TÜR: Racing
SİSTEM: PII 200 32 Mb Ram/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Hızlı ve daha hızlı arasındaki farkı anlamak için bu oyunu oynamalısınız. Özellikle yarış sırasında çalan müzikler daha fazla gaza basmanızı sağlıyor.
Türkiye Distribütörü Aral İthalat
Tel: 0212 290 24 90

% 75





"Yuvarlak bir diskin peşinde onca adam koşturup birbirini itekliyor" her ne kadar bizim buz hokeyinden anladığımız buysa da NHL 2000 tüm görüşlerinizi değiştirecek.

NHL 2000

Muder
hetfield@superonline.com

Bizde "al bakayım şu sopayı" dedin mi, adam "kimi dövücez abi?" diye sorar. Bizde buzlandı mı yerler, kayar gideriz. Oysa gavurun yaklaşımı farklıdır. Adam sopayı eline almış. Buzun da üstüne çıkmış. EA Sports diye de firmayı kurmuş, bunun bir de oyununu yapmış. Çok da güzel yapmış. Üstüne ne desek boş bile olmuş ama tabii MUDER diye de bir adam çıkmış misal, bu oyunu çok güzel açıklamış. Şimdi izninizle bu açıklamayı sizlerle de paylaşmak istiyorum. Hem buz hokeyiyle ilgili bilgimiz artacak hem de neşe içinde çok güzel bir oyun açıklaması okuyacağız. Yersek. Bilemiyorum. En azından ben, yedim. Bazıları da bu tada, resmiyetten ve ciddiyetten uzak bir tat diyebilirler. Onları da kınamamak gerek. Şu anda yaptığım oyun açıklamak. Eğlence içindir oyunlar. Her zaman en doğru, en ayrıntılı, en gerekli açıklamaları, en can alıcı ayrıntıları verebilmek bir özelliktir. Ama bunu düzeyli bir mavrayla, biçimlenmesini bitirmiş bir "eğlence" anlayışıyla yaparsan, bu da "mükemmel"dir. Yoksa, bürokrasi ve ciddiyet her yerdedir. Bu satırlarda aranmasına gerek yoktur... Belki de bu yüzden GAMESHOW'dayım. Belki de bu yüzden GAMESHOW'u bir kez alanlar asla vazgeçemiyorlardır. Belki de bu yüzden bu kadar çok fanatiğim vardır. Öyle böyle değil, Kanada'da, Çek Cumhuriyetinde buz hokeyi, Pakistan'da kriket, Antartika'da Penguen Saklambacı ne ise, bizde de MUDER odur. Evet. Bu doğru. Yalansa, iki gözümün önüme akması gerekliliğini de nereden çıkarıyorsunuz? Efsanelerin gözleri olmaz... ehuehehu ay yaa!

Tanrım bu açıklamada da kısa keseceğim, uzatmayacağım ve hemen ayrıntılarla olaya gireceğim, girmezsem çok adiyim diye söz vermiştim kendime ama olmadı. Her neyse, şimdi uzatmadan konuya dönmek istiyorum: Buz hokeyi için, özel eldivenlerden özel patenlere, özel giysilere dek bir çok gereç gerekir. Güreş içinse, pek özel giysi falan gerekmez. Hokey için kırmızı çizgiyle ortadan ikiye, mavi çizgilerle de üçe bölünmüş, "buzlu" bir saha gerekir [boyu 61 x 30 metre – NHL'de olduğu gibi oran sabit tutulup daha küçük alanlarda da oynanılabiliyormuş]. Güreş içinse, tepedeki çimenlik gayet uygun olabilir. Buz hokeyi sahasının çevresini, 1,22 metre yüksekliğinde bir duvarla çevirmek gerekir. Bu arada, hokey için, bir kaleci, iki savunma oyuncusu ve üç ileri alan oyuncusundan oluşmuş iki takım gerekir. Güreş içinse... Neyse, güreşi unutuyorum bir süre. Bundan sonra güreşmeyeceğim. Hayır komik değil. Lütfen, devam edelim: Oyun alanının ortasında bir başlama yuvarlağı ve buna ek olarak her iki yarı alanda da ikişer başlama yuvarlağı vardır. Maçlar 20 dakikalık üç periyoddan oynanır. Hakemin pakı [diski] iki rakip oyuncunun arasına bırakmasıyla oyun başlar ve buna face-off adı verilir.

Face-off her golden sonra ve oyun her durduğunda en yakın başlama yuvarlağında tekrarlanır. Çok hızlı ve yorucu bir oyun olduğu için, çok sık oyuncu değiştirilir.

Oyuncu değişimi oyun durmadan gerçekleşir. Sopanın omuzdan yukarı kalkmasına "high sticking", arkadan müdahale'ye "checking from behind", dirsek atmaya ise "elbowing" denir. Bu hareketler iki-beş dakika arası sürelerle cezalandırılır. Bu süre içinde takım eksik oynar. Eğer ceza anında eksik takım gol yerse ceza iptal olur.

Peki, oyunumuz güreş değil, ilgisi olmadığını da az önce kendi ağzınla söyledin, niye böyle girdin adam konuya diyecek olursanız, basit... Açıklayayım efendim. Bu oyunu yazmadan önce uzun süre, neden Kanada'da buz hokeyi bu kadar tutuluyor da, bizde tutulmuyor diye sordum kendime. Nedendir bilinmez, bir rugby olsun, bir kriket, golf ya da buz hokeyi oyunu olsun, geldiği ve açıklanması gerektiği zaman konuya hep bizim ülkemizde niye tutulmaz bu oyunlar [ve tabii sporlar] sorusundan girilir. Aslında tutuluyor, hiç de az sayılmayacak fanatikleri var bu sporların da. Buz hokeyinin örneğin, belki biliyorsunuz, belki ilk kez burada okuyorsunuz, bir ligi var [maçlar geçtiğimiz ay başladı, Ankara'da Belpa'da, izlemek isterseniz], bir konfederasyonu var. Ancak buz hokeyini, bir futbol ya da basketbolla karşılaştırmak bu açıdan, tabii ki pek mümkün değil.

Oysa, izlediğim maçlarda, oynadığım [NHL serileri ve son çıkan 2000 tabii] oyunlarda bana çoğu zaman futbol ve basketbol'dan daha fazla zevk verdiğini belirtmeliyim... Bu noktaya kadar kendi görüşlerim dışındaki bilgilerin çoğunu, Yalnız Kral®'ın NHL 2000 Millenium adlı sitesinden aldım. Türkiye'nin ilk NHL sitesi, nhl2000.tsx.org'dan yani. Internet bağlantınız varsa, mutlaka ziyaret edin. Bu oyunu beğenirseniz ya da hokeye ilgi duyuyorsanız ve ya bir de bu sporla ilgileneyim belki hoşlanırım diyorsanız, ki hoşlanacaksınız, bu siteyi ziyaret etmekle [net bağlantınız yoksa bile bir café'den, bir arkadaşınızdan, bir şekilde...] başlayabilirsiniz...

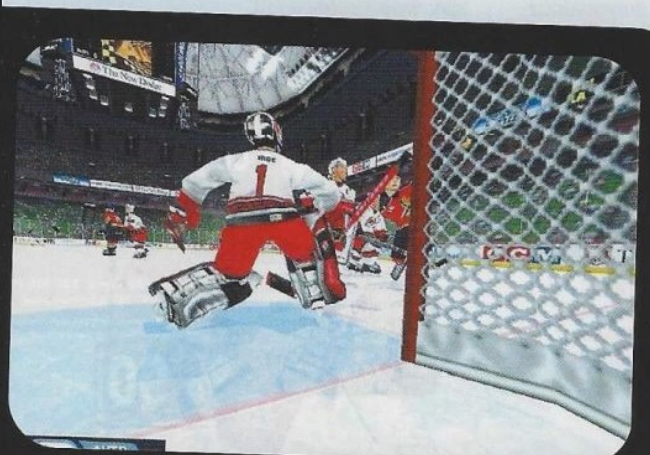
Dönelim NHL 2000'e... Oyun, alışık olduğumuz EA Sports demolarından biriyle açılıyor. Grafikler, hareketler, kurgu mükemmel. Müzikse olağanüstü... Demonun hemen ardından, yine aşina olduğumuz EA Sports ana menü tasarımıyla karşılaşıyoruz.

ner Game: Kural olmayan ve kontrollerin basitleştirildiği bir "başlangıç maçı" yapmanızı sağlıyor. Exhibition: Bildiğimiz dostluk maçları... Season'la yeni bir sezona başlıyorsunuz. Bu seçenekle beraber, sezona bir isim vermek, takım sayısını ayarlamak, ligin uzunluğunu belirlemek ve benzeri yeni sezon ayarlarını yapıp, takımları seçerek sezona başlayabilirsiniz.

Tutorials, oyuna ve buz hokeyine yeni başlamış ya da başlayacak olanlar için hazırlanmış, ısınma, antreman moduna geçiş yapmak için kullanacağınız seçenektir. Bu noktada, şut, pas, "pak sürme", speed burst [hızlı sürüş] gibi çalışmaların yanısıra "Body Check" ile, "Z" tuşunu kullanarak ['check' butonu], rakip yıkma gibi hokeyin kendi içinden getirdiği eğlenceleri daha iyi yaşamak için maç öncesi alıştırmalar yapabilirsiniz. Yine Tutorials menüsü altındaki Glossary, ki Türkçe'ye "dizin" şeklinde çevirebiliriz sanırım, kurallar, penaltı alanı ve terminoloji olmak üzere üç konu başlığı altında oyundaki kavramlar ve buz hokeyi terimleriyle ilgili açıklamaları içeriyor. Ne ne demektir, hangi durumda ne olur gibi sorularınızın hemen hepsine buradan yanıt alabilirsiniz...

Play Off'dan, yine sezon gibi gerekli ayarlamaları yaparak, oyuna Play Off modunda başlayabilirsiniz. Tournament'dense, sezon ve playoff gibi önce ayarları yapar, daha sonra da, hazır ülke takımları ya da istediğiniz "klüp" takımlarını da ekleyerek "turnuva"ya aşlayabilirsiniz.

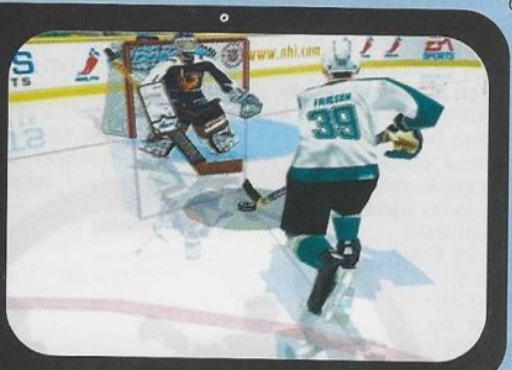
Internet / Online'dan, internet üstünde ya da online başka bir ortamda maç yapabilirsiniz. Onun altındaki, Online League'dense, daha önceden hazırlanmış online liglere katılabilirsiniz. Tabii bunun için öncelikle internet bağlantınızın olması gerekiyor. Shootout'dan



Kamer NHL'de

Birgün NHL dekiler bizi liglerine davet ederler. Dostluk maçı için (konuya dank diye girerim!). Tabii biz de *"abi bakın biz bu işten anlamayız. Sopa verirseniz kavga ederiz, buz gördük mü kızak yapar kayarız"* dedik ama *"olsun bizde bi çeşit kavga ediyoruz, hadi bakiim takımı toplayı gelin"* dediler. Biz de *"peki lan"* dedik (Türkçe!) Madem ilk defa oynayacağız bari şu gavurları yenip rezil edelim, yenilirsek zaten Türklük gururumuz bize sopaların başka amaçlar içinde kullanılacağını hatırlatırdı (cümle olmadı!). Kalktık, gittik ve direk salona girdik. Seromonide İstiklal marşının bir notasının eksik çalınmasının bizi kızdırmak için olduğunu anlamakta gecikmedik. Bizim takım tam Kamerin kilolu ve belalı haydutlarından oluşuyordu: Kaslı(!) göbeğiyle ölümcül olabilen 0.1 tonluk MEG, her tükürüğü birer kılıç darbesi olan Zebani, tümden kızgın olan ve her yerinden alev kusan "yanardağ" Ertunç, üç eklemli uzun çelik bacaklarıyla "kafa-kol" Rauf ve sinirden her yerini kalın damarlar kaplamış olan "sinir" Engin. Tabii kalede ise bizim "tam yağlı" Burak (6 kişiyle mi oynanıyordu bu oyun?). Maç başlar başlamaz bizim takım kaygan buzda "kuğu gölü balesi"nin nefis bir versiyonunu sunmaya başlar ama kıç üstünde. Ayağa kalktıklarında ise rakip çakallar 12-0 öne geçmişlerdir bile. Bu farkın kapanamayacağını hisseden takımımız "b" planına geçiş yapar. MEG "F" vektörel kuvvetinde rakip oyuncuyu göbeğiyle perişan eder. Ertunç zaten elindeki sopayı bildiği anlamda kullanmaya başlamıştır. Zebani'nin tükürükleri ise kaskına takılıp kaldığından etkili olamaz. Üstüne de takımdan dayak yer. Rauf ise oyundan tamamen bağımsız ona buna "kafa-kol" girmektedir. Hatta bi ara Zebaniye bile girdiği söylenmektedir. Engin yedek sopalardan kendine garip bir silah yapar ama planlama hatası rakip oyuncudan sopa yemesine neden olur. Sonuçta skor olarak hezimete uğramamıza rağmen, dayak olarak kesin üstünlüğümüzü kanıtladığımız NHL'den de yüzümüz ak döndük. Kamer! Kamer! Kamer!

futboldaki beşer penaltı çekişme olayı ya da basketboldaki üç sayı yarışması gibi bir atraksiyona katılırsınız. Burada amaç, tek adamınızla, kaleciyi geçmek, daha doğrusu, orta sahadan aldığınız topla, top dedim, pardon, "pak" diyecektim, pakla, gol yapmak. Gol dedim. Tamam doğru dedim. Paranoya oldum bir an, ehe.



Yine ana menüden, daha önce kaydettiğiniz replay'lerinizi [highlights] izleyebilirsiniz. Oyunun hemen her noktasından, Options'a, yani oyun ayarlarına ulaşmak mümkün. Bunları kısaca, Rules, yani kurallar, Game Options yani oyunun maçla ilgili ayarları, Display Options yani görüntü ile ilgili ayarlar ve Sound Options yani ses efekt müzik ayarları olarak sıralayabiliriz.

Game Setup ekranından [exhibition'dan girdiğimizi varsayalım, direk karşımıza çıkan ekran ya da sezon içinde Coach Options'dan da ulaşabilirsiniz], "create player"

diyerek bir oyuncu yaratmak mümkün. EA Sports'un geliştirdiği yeni teknoloji sayesinde, NBA'de olduğu gibi NHL 2000'de de kendi yüzünüzü, kendi kendinizi oyuna aktarabiliyorsunuz. Bunun için, oyuna başlamadan önce bir resminizi tarayıp, NHL 2000 klasörü içindeki, \data\users\faces klasörüne atıyorsunuz. Game Setup'daki yüz ikonuna basıp [create player] diyorsunuz. Yaratmak, aktarmak istediğiniz oyuncunun istatistiki bilgilerini giriyorsunuz. Yüz'e basıp, daha önceden hazırladığınız yüzü oyuna aktarıyorsunuz. Gerisi de, oyuncuyu bir takıma sokmanıza kalıyor.

Yüz yüz dedim aklıma seyirciler geldi. Aslında gelmedi. Bilerek sözü oraya getirdim. Profesyonel amatör ruh ve eee şey, ne diyordum, bir saniye. Bazen takılıyorum, kimse bug'sız değildir, bilirsiniz [Aaa Muder pörfekt diilmiş, ki tabii ki yalan!]. Hah seyirciler, seyirciler üç boyutlu değil ama bu oyunda, Fifa ya da NBA kadar önemli değil bu. Çünkü maç öncesi şovlarıyla olsun, mükemmel ses efektleriyle olsun seyircilerin geride kaldıkları o bir adımı kapattıklarını söylemek mümkün.

Bu arada aklıma gelmişken, oyunun üç zorluk derecesi var, kolaydan zora; Rookie, Pro, All-Star. Şimdi biraz da [aslında hamuduyla] kontrollerden bahsetmek istiyorum:

Pak sizdeyken, Space, şut. C, pas. X, turbo. Z, deke. Keke mi? Hayır deke. Üstelik de "diik" okunuyor, yani, kendi çevrende falan dönüyorsun. Futboldaki dripling olayı gibi bir şey [teknik adına 'deke' demişler işte daha ne kasıyorsun diyecek olursanız, deke deyip geçsem, 1500 tane "deke nedir adam" maili gelecekti, kendimi korudum ehehe].

Paksız ortamda, Space, çengel, yani sopanızla [teknik adı: zopa] oyuncuyu ya da pak'ı çelmeniz. C, oyuncu değiştirme. X, turbo ve "body check" yani adama omuz atma, düşürme gibi hareketler. Z, [zopanın Z'si] sopayla rakibe hareket.

Pak kalecideyken, Space, pakı uzaklaştırma. C, pas. Kaleciyi kontrol ederken [kaleci pak'a sahip değilken] Space sopa uzatma, X, kurtarmaya yönelik hareket, Z yere yatarak kurtarma [eminim teknik bir adı vardır, "yuvarlanma" pakı kurtaracağım diye maymuna dönme falan gibi ehehe ay çok avamlaştım birden],

Face Off'larda, Z sopayla rakibi itme, C, pakı kapma. Dövüşlerde, Space, yüksek yumruk, C, Alçak yumruk.

Bunları da belirttikten sonra, oyun hakkında söylenebilecek şeylerin hemen hepsini söylediğimi düşünüyorum. Grafikler ve seslerin mükemmelliği EA Sports, kalitesi, zaten ortada. Bunun dışında, oynanabilirlik ve basit menülerle, yine "en iyi" kıvamı tutturmuşlar, mükemmel bir oyunu daha zevkimize sunmuşlar.

Uzun süre Kanada'da, Çek Cumhuriyetinde ya da Amerika'da kalsam kesinlikle fanatiği olacağım bir spor dalı buz hokeyi. Uzun süre buz üstünde durabilsem, belki burada da fanatiği olabilirdim... Her neyse...

Ülkemizde buz hokeyi fanatiklerinin sayıca futbol ve basketbol fanatikleri kadar olmadıkları kesin ama bu oyunu oynadıktan sonra bu sayının artacağına eminim.

Son olarak, GAMESHOW okuyun okutturun. Bu dergiye sahip çıkın. Bu derginin arkasında, büyük holdingler, gazeteler ya da onların büyük yayın kuruluşları yok. Biz de büyüğüz. GAMESHOW da çok büyük. Farkımız, gücümüzü tamamen okuyucumuzdan almamız. Ben de bir GAMESHOW okuyucusu, bunun bir parçası olarak bu derginin ardında olmaktan çok mutlu olduğumu bir kez daha belirtmek istiyorum... Bu arada, Internet "benim memleket"i okuyun, okutturun, tanışın, tanıştırın. Pişman olmayacaksınız... Esen MUDER rüzgarını hissediyordunuz. Şimdi fırtınası çıkıyor... HANCI... Ocak 2000'de... Dışarıda fırtına koparken, içeride bu tıkırtı nereden geliyor dememeniz için en yakın seçkin kitabevine konuşlanın! Çok az kaldı... [Daha fazla ayrıntı için: www.muder.com]

Eh artık kaçayım ben. Çok bile konuştum.

1 CD

Buzlarda kaymanın, sopalarla hareket etmenin ve rakip oyunculara omuz atıp sıkıştırmanın zevkine varmak istiyorsanız NHL 2000 diyoruz
Türkiye Distribütörü:
Aral İthalat
Tel: 0212 659 26 73

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Sport
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 530 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

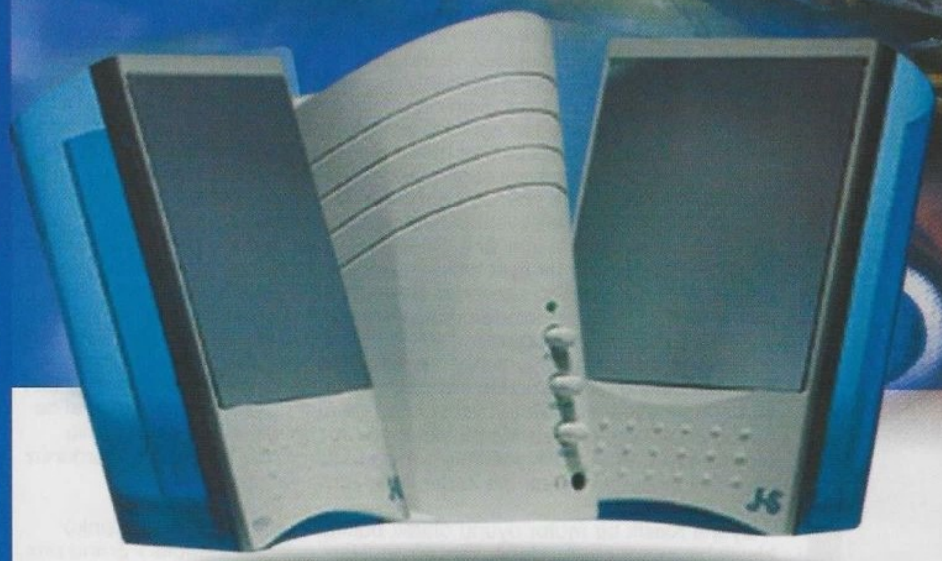
% 90

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

JS JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real-
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!



PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Piyasada bulabileceğiniz en iyi hoparlör sistemlerinden birisi

Monaco J-6909

- 500 Watt PMPO ses çıkışı
- 3" subwoofer ve iki ince hoparlör
- 80 Hz'den 20,000 Hz'e frekans karşılığı
- Ses , bass ve güç kontrolü
- Stereo girişi ve kulaklık çıkışı
- Magnetik korumalı
- 4 Ohms empedans
- NXT Flat Panel Teknolojisi

480 Watt

GameBeast J-6906
Dahili subwooferlı 3D speaker sistemi

360 Watt

Vivid JS-4106
i-Mac renginde şeffaf speaker, 5 renk seçenekli

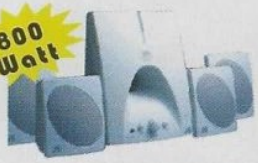
700 Watt

Carrera J-7904
Subwoofer'lı speaker seti

400 Watt

Subwoofer JS-906
Jazz serisi speakerlar için özel

800 Watt



4PS Digital JS-7907
PMPO Inferno 3D max. 4,1 kanal, digital surround sistem

1500 Watt

Virtual Dolby JS-7902
Ayrılabilir hoparlörlü, max 4,1 kanal, virtual dolby surround sistem DVD için özel

2000 Watt

Home Theatre 5,1 JS-9902
5,1 kanal dolby digital / Prologic speaker seti DVD için özel

ZDNet PRODUCTS

VIRTUAL DOLBY SURROUND

A3S

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

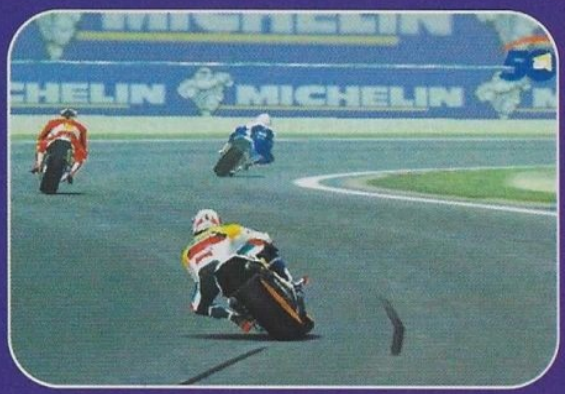
ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

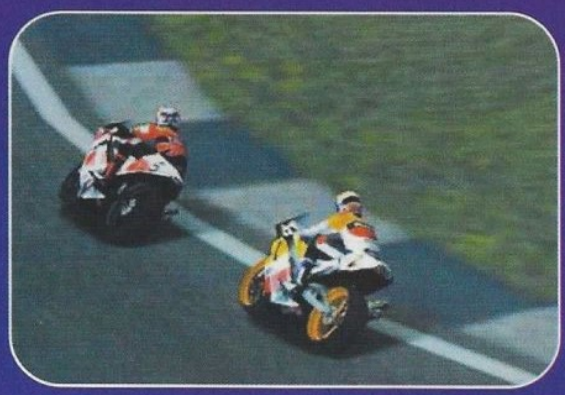
Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA™

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194651 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.





Hep takdir ettiğimiz kaliteli firma

Bırakalım eski yüzyılın ayıbı eski'de kalsın... Geçen ay bu sözlerle başlayan çağrı'da GAMESHOW orjinal oyunları sonuna kadar desteklediğini belirtmişti. Türkiye'de yıllardır devam eden kopya, oem cd satışına karşı olan tavrımızı hepinizin desteklemesini umuyor ve herkesi orjinal oyun almaya çağırıyoruz. Bir düşünün; eve geldiniz, aldınız oem cd'nizi, ama gel gör ki oyun ya bozuk, ya beta olmadı alpha... Bütün bunlardan kurtulmak ve emeğe saygıyı göz önüne alarak, ayrıca türkiye'de ki oyuncuların firmalar tarafından umursanması ve bizler için birşeyler yapması ancak orjinal oyun almakla mümkün olacaktır. Son 2-3 yıldan beri türkiye'de (nihayet) bu konuyla ilgili bir takım çalışmalar başlatıldı. Türkiye'de ki bazı firmalar ünlü oyun firmalarının lisansını alarak bu firmaların oyunlarının türkiye'de orjinal olarak satmaya başladılar. Çok az da olsa bu konuda yavaş yavaş bir pazar oluşmaya ve diğer firmaların dikkatini çekmeye başladı. Sanıyorum ki önümüzde ki birkaç yıl içinde bu durum daha da ciddi bir hale gelecek ve türkiye'de ki orjinal oyun satın alma düzeyi oldukça yüksek boyutlara ulaşacaktır. Şu anda oynadığım, yazdığım (sizin de okuduğunuz) devasa oyun da orjinal olmakta ve türkiye de orjinal olarak HASBRO tarafından satılmaktadır. HASBRO türkiye'de microprose'un haklarını elinde tutmakla birlikte bütün star wars materyallerinin (oyuncak, kitap, anahtarlık vs.) satışını sağlamaktadır. Yani neymiş? Hasbro bu konuya ciddi bakıyormuş. Yani neymiş? Biz'de onlara destek vericekmişiz. Şimdi bir oyuna 20-25 milyon nasıl veririz diye sorabilirsiniz haklı olarak. Açıkça burda çok mantıklı bir çözüm içerisine girmişler ve türkiye'de ki gelir durumunu da düşünerek minimum bir fiyat belirlemişler. 25 $ gibi bence kesinlikle çok uygun bir fiyata oyunları satıyorlar. Sonuçta 25 $'a aldığınız uyduruk bir kapak resimli cd değil. İçinde orjinal kitapçığı ve orjinalinden aynen çeviri yapılmış türkçe kitapçık çıkıyor. Tabii ki online olarak register edip daha farklı avantajlara sahip olabiliyorsunuz. Ayrıca birde fuar davetiyesi çıkıyor. Bununla birlikte test sürüşüne katılabilir (Evet yanlış okumadınız, motor test sürüşüne katılmanıza olanak veriyor.) ve de fuar'ı gezebilirsiniz. Normal'de ne kadar olduğu konusunda bir fikrim yok bu davetiyelerin ama oyunla birlikte böyle bir güzellik yapılmış olması oldukça hoş bir durum. Gördünüz mü? Orjinal oyun almanın ne kadar fazla yararı var size.

Oyuna Klasik bir motor oyunu olarak baktığımızda bakamayız. Çünkü klasik bir motor oyunu değil. Yani şöyle; Hani eskiden formula 1 grand prix

GP 500 vs CASTROL HONDA SUPERBIKE

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

GERÇEKLİK: Genel olarak bununla ilgili bir menüsü var. Kafanıza göre sınırını koyabiliyorsunuz.

GRAFİK: En yüksek çözünürlük ve 24 bit oynadım ve gözlerime inanamadım. Nasıl bu çözünürlükte iyi olamaz diye.

RUH: Kesinlikle yok gibi. Yani bir motorun üstünde olma heyecanını vermiyor. Nasıl desem ? Hmm.. Sanki at arabası kullanıyormuşsunuz gibi. (Hayır hiç at arabası kullanmadım)

SON SÖZ: Tek açılı kamera'dan oynanması (ya da ben bulamadım diğerlerini) ve genel olarak bir motor yarışının içinde olduğunuz havasını verememesi sanırım olayı bitiriyor.

GRANDPRIX 500

GERÇEKLİK: Bu açıdan oldukça ciddi. Ya bu motoru kullanmayı adam gibi öğrenirsin ya da öğrenirsin mantığıyla hareket edilmiş.

GRAFİK: Kesinlikle süper. Yine en yükek çözünürlük ve 24 bit ile oynadım ve gözlerime inanamadım.

RUH: Katıksız var. Kendinizi herşeyinizle oyunun içinde bulmanızı sağlıyor.

SON SÖZ: Dünya'da ki gelmiş geçmiş en güzel, en iyi ve en uzun süre oynanabilecek yarış oyunu olduğunu garanti edebilirim.

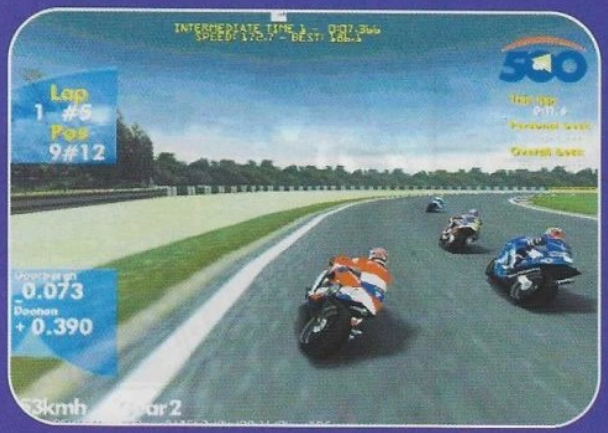
diye bir oyun vardı. Süperdi... Sonra formula 1 grand prix 2 geldi. İnanılmazdı. Tüm f1 sevenler ve en azından bu severlerin oyundan anlayan kısmı tapmıştı bu oyuna. İşte o oyunda ne bulduysam, o oyundan sonra bu oyunda aynı şeyleri buldum. Oynarken aynı heyecanı yaşadım. Sonra da bir baktım ki ne tesadüf bu oyunları yapan aynı firma. Yani MICROPROSE. Olayın böyle olduğunu görünce anladım ki Microprose bizi böyle 3 yılda bir sevindirecek gözlerimizin göz yuvalarından fırlayıp, tıpkı bir golf topu gibi uçmasını sağlayacak. Açıkça bir yarış oyunundan ne bekliyorsanız bu oyun size onu sunuyor. Grafik olarak gerçekten müthiş. (tabii hızlı bir bilgisayara sahip olduğunuz düşünülürse.) Ses efektleri olarak baktığımızda sanki oyunun çok rahatsız etmese'de birşekilde dikkatimi çeken oyun içinde ki motor sesleri. Biraz sinek vızıltısı gibi geldi bana. Yani benim bildiğim 500 cc motorlar kükrer ama bunlar miyavliyor gibi. Ama bunu saymazsak (ki saymıyoruz) başka bir sorun yok. Sorun olmaması ile birlikte live value ses kartınız varsa buda size diğer bir artı kazandırıyor. Çünkü oyun sesleri creative'in environmental audio olayını destekliyor. Oyun'da ki bütün motorlar ve takımlar 1998 yılının orjinal takımları ve motorları.Yani honda ve micheal doohan birarada demek oluyor. Birçok kamredan oyunu oynayabilirsiniz. (pilot'un gözünden, televizyon açısı vs.) Ve tabii ki multiplayr özelliği. Bence çok yakında birçok insan bu oyunu netten oynamaya başlıyacak. Çünkü birebir oldukça zevkli olacağına inanıyorum. Oyunun zorluk derecesini bir nevi azaltmanıza yarayan 7 yardımcı kit var. Bunlar bile oyunun gerçekçiliğinden çok fazla şey götürmüyor. Benim tavsiyem otomatik vites ve virajlara göre hız kesmeyi açın. Böyle ne zevki var diyorsanız bununla ilgili yazının ilerleyen kısımların'da lafınızı size yutturacak örnekler verdim.

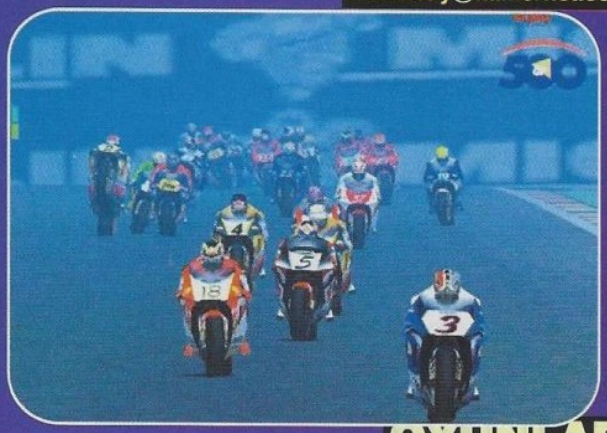
Bunun dışında beklentiniz bir iki pistte takılıp biraz heyecan yapmak ise **single player** 'dan dilediğiniz pistte dilediğiniz motorla bilgisayar başında ölene kadar oynayabilirsiniz. bir sezon boyunca en iyi ben olcam kupayı'da alcam diyorsanız **championship** 'e girip rakiplerinizi dağıtıyorsunuz. **Championship** için ayrıca birşeyler yazıcam ama yazının neresinde olacak bir fikrim yok siz en iyisi hepsini okuyun. Oyunun zorluk seviyesi hakkında söyleyebileceğim yegane şey gerçekten çok zor diyebilirim. Yardım olarak alabilecekleriniz sadece otomotik vites ve virajlara yaklaşınca viraja göre hız kesme. Ancak bunlar bile çok az yardımcı oluyor. Yani bunları açıp gazlayıp gidemiyorsunuz. Virajlarda her ne kadar bilgisayar size yardım etse de sizin yine dönüş eğiminizi ne kadar

Microprose bizi yine hayal kırıklığına uğratmadı. İşte mükemmel bir motor yarışı

GP 500

Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com





düşmedim diye sevinirken ceza suratınıza tokat gibi yapışabilir.

Gelelim **championship** meselesine, Aslında burda anlatmış olacaklarım oyunun bütünü için geçerli. Kanımca, her parkur için en az bir iki saat antrenman yapıp, virajların huyunu suyunu öğrenmeden yarışta alabileceğiniz en iyi derece diğer pilotların ardından 30dk sonra yarışı bitirebilmek olacaktır. Bunları gözönüne alarak pistlerin bütün noktalarını en ince ayrıntısına kadar ezberlemeniz başarınızın bir kısmını ve daha da önemlisi verdiğiniz paranın değdiğini, yani gerçek zevki ortaya çıkartacak. Kullandığınız motor default olarak ayarlanmış, her pistte öyle veya böyle birşeyler yapabilecek şekilde ayarlanmış. Her ne kadar böyle ayarlansa da daha ilk yarıştan başlayarak en iyi mekanik ayarları bulana kadar uğraşmanız en doğrusu. Ancak bu şekilde kendininize ilk 3'te yer bulabilirsiniz. Demek ki burdan da çıkartabileceğimiz nokta, mekanik ayarlar ve psiti iyi bilmeniz çok önemli. (Bu da gerçekçiliğin bir kısmı) Bunlara da dikkat ettikten sonra başta dediğim gibi diğer pilotları tehlikeye atacak hareketlerden kaçının. Bu arada yanlış anlaşılmasın bu sizi geçmeye çalışırken onu engelleyip yolunu kesmek değil de daha çok artık sizi geçmeye başlamış ama siz, bir hırs motoru onun üstüne kırıyorsunuz. İşte bu gibi şeyler. Bunlar size ceza getirecektir. Bu ceza 5 saniye bile olsa sizin durmanız, kalkmanız ve tekrar hızlanmanız bunu 15-17 saniye arası bir cezaya dönüştürmektedir. Bununda anlamı şu olabilir; 1. sıradasınız ve 2. sıradaki pilot sizin 1 saniye arkanızda. Malesef artık 16 saniye önünüzde ve siz yaptığınız geç frenlerle faşan ancak onu 3-4 tur sonra belki yakalarsınız. Bu arada düşmediğinizi varsayıyoruz. Sanırım cezanın ne kadar önemli bir faktör olduğunu anlamış olmanız lazım. Diğer bir ceza durumu ise kısaca klasik türk aklı diyebiliriz.Tamam. Nedir bu türk aklı ? Türk aklı şu oluyor; viraja yaklaştınız, çok keskin bir viraj ve siz bu virajı adam gibi dönmek yerine biraz hız kesip düz bir şekilde pist dışından geçtiniz. İşte böyle bir uyanıklığın sonunda 16-17 saniye demek. Bütün bunları gözönünde bulundurarak ne yapacaksanız ona göre yapın. Tekrar motoru kullanma ve nasıl kullanacağını öğrenme konusuna dönmek istiyorum. Burda söyleyebileceğim diğer nokta beygir gücü biraz düşük ve yol tutuş kabiliyeti biraz daha fazla olan motorları tercih etmeniz kullanmayı öğrenmek açısından sanırım daha yararlı olacaktır. (En azından ilk başlarda.) Daha sonra yavaş yavaş daha hızlı motorlar seçip kendinizi geliştirebilirsiz. Artık hazır olduğunuzu düşünmeye başladığınızda sıralama turlarını deneyerek ne kadar ilerleme kaydettiğinizi görebilirsiniz. Burada ilk başlarda süper zamanlar elde edemeyebilirsiniz ve bu sizin o kadar antreman yapıp bir halt beceremediğiniz anlamına gelmez.

Sonuçta bu turlarda sonuncu bile olsanız pisti hiç düşmeden tamamlayıp en azından sıralama turlarını sondan bir önceki sürücünün 1-2 saniye arkasında bile tamamlasınız inanın bu sizin için oldukça büyük bir başarıdır.ve oldukça ilerleme kaydetmişsiniz demektir. Bunun diğer bir anlamı artık üst sıralarda yer almak için önünüzde sadece birkaç saniye var demektir. Bunu'da bir iki oyun içinde başarabilirsiniz. Eğer bu sıralama turları daha oyunu alır almaz oynarsanız bunu daha iyi anlarsınız çünkü sizden bir önceki pilottan bile en az 1 dakika kadar geç tamamladığınızı görürsünüz. Anlayacağınız oyun oldukça gerçekler üzerine kurulu ve sizden bunlara bir şekilde ayak uydurmanız isteniyor. Bence kesinlikle bir yarış oyunu böyle olmalı. Belki oyunun başında bu zorluk sizin için katlanılmaz hale gelebilir ama oyunu öğrendikçe aldığınız keyfi başka hiçbir oyun size vermez bunun içinde garanti verebilirim. Tek yapmanız gereken bu oyun için biraz zaman ayırmanız. Yok abi ben bunlarla uğraşamam sen bana şöyle kolay bir oyun söyle derseniz bende söylemem çünkü öyle kolay oyunlarla da ben uğraşamam. Oyun için söyleyebileceklerim bunlar der ben kaçarım.

içerden veya dişardan döneceğinizi dahası viraj içindeki hız ayarlarınızı yapıp bu virajı düşmeden ve doğru ve en hızlı şekilde dönmelisiniz. Bu dediklerini yapsaydık gerçek yarışçı olurduk derseniz bende size olurdunuz derim. Neyse bunu da geçtik. Herşeyin virajları iyi almakla bittiğini zannediyorsanız yanılıyorsunuz. Oyun gerçekten taktikler üzerine kurulmuş. (Farkındayım age of kings oynamıyoruz yarış oyunu oynuyoruz ama böyle) Şimdi atıyorum ki 1. sıradasınız. (çok zor) artık kaçan taraf sizsiniz. Pilotlarla aranızı belirli mesafe2de tutmak için sizinde kendinizi ona göre ayarlamalısınız. Unutmayın ki artık arkanızda sizi kovalayan 12 (default) pilot var. Bunların hepsi sizin önünüze geçmek için bütün gayretlerini gösterecekler. Sizde onlardan kaçmak zorundasınız. Bu virajlarda daha geç fren ve düzlüklerde ise daha çabuk hızlanma gibi stratejileri ortaya çıkarır. Bu durumun aynısı siz arkada olduğunuz durumda'da geçerli. Şöyle ki; siz ne kadar normal dönerseniz viraji bilin ki bilgisayar sizden çok daha akıllıca ve daha rahat döüyor. Siz bu yüzden eğer öndekine yetişmek istiyorsanız virajlarda daha çevik olmanız gerekmektedir. Yaptığınz geç frene göre dönüş eğiminizi ve motoru ne kadar yatırdığınıza dikkat edin. Sonra yere kapaklanırsınız. Bütün emekleriniz boşa gider. Eğer arcade değil de similation olarak oynuyorsanız motoru ne kadar yatırdığınıza iki kere dikkat etmeniz düşme ihtimalinizi biraz daha aza indirger. Ayrıca pistten çıkmaya başladığınızı farkettiğiniz anda motoru hemen kaldırın (nası yani?) ve yol dışında gaza çok az basın hızlı bastığınız anda kıç tarafının kaydığını ve çimenlikte kendinizi otlarken bulursunuz. Bunlara çok dikkat ederseniz bir virajda düşme ihtimalinizi yüzde 30'a falan indirmiş olursunuz. Kalan 30'luk kısım ise dikkatsizlik ve heyecan sonucu düşme payı. Oyunda diğer bir durum cezalar. Yarış içinde yanlış bir harekette bulunduğunuz anda 5 saniye ceza alıyorsunuz. Cezalar iki durum'da veriliyor. Eğer diğer bir pilot için tehlikeli hareketlerde bulunuyorsanız ve onun bundan etkilenmesini sağlamışsanız ceza alıyorsunuz. Aynı şekilde virajları kestirme bir şekilde dönerseniz yine ceza alıyorsunuz. Bunlar'da dikkat edilmesi gereken diğer durumlar. Çünkü

1 CD

FİRMA: Microprose
TÜR: Racing
SİSTEM: P≥33 32 Mb Ram/ Win 95-98/ 3D Accelerator(recomended)

Gördüğüm ve oynadığım en iyi motor yarış oyunu. Gerçekçiliğin, grafiklerin, ve seslerin kalitesi tartışmasız en iyisi. Alınmalı, hem de hemen Türkiye Distribütörü HASBRO INTERACTIVE Tel: 0212 259 11 97

% 95

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS

THE OFFICIAL
FIM ROAD RACING CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR

GP500

DSR Mağazaları,
Dünya Gençlik Merkezleri,
Toys'R'Us ve diğer oyun satan
mağazalarda...

Türkçe Kullanım Kılavuzu ile birlikte...

DAĞITICI:
EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : (0212) 212 83 55-56
Fax : (0212) 212 83 53

İNTERTOY
www.intertoy.com

MICROPROSE
www.microprose.com

HASBRO Interactive

TEST SÜRÜŞÜ

www.hayabusa1300.com

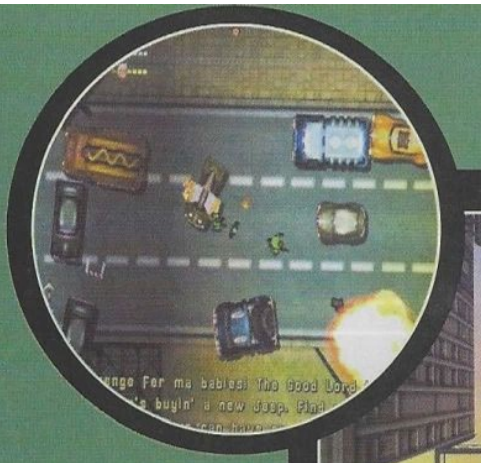
GÜCÜ HİSSEDİN!

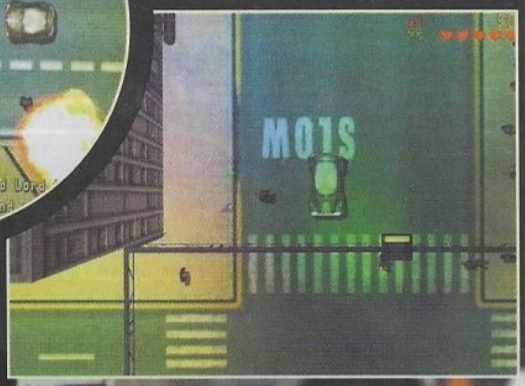
SUZUKI'den GSX 1300R "Hayabusa" ile Test Sürüşü şansı ve herkese Motorsiklet 2000 Fuar Davetiyesi

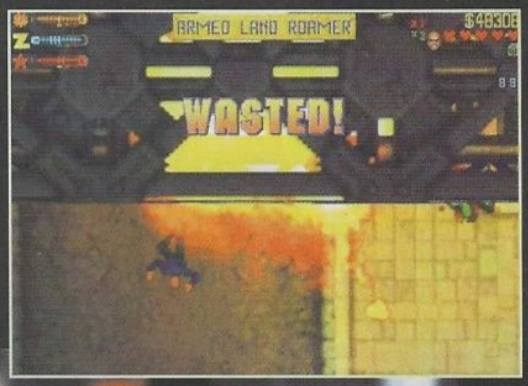
Detaylı bilgi kutunun içinde

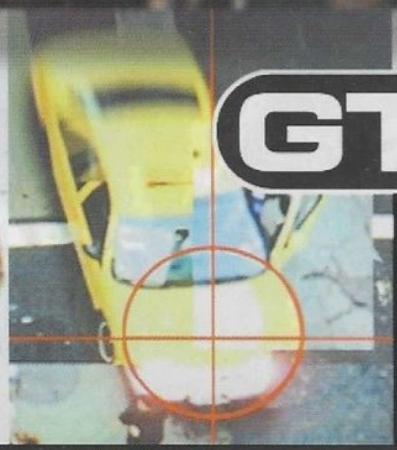
SUZUKI

www.suzukimotor.com









GTA2

8 Aralık 1999, Cuma

15.000 TL

Evrenin en iyi gastesi

GAMESHOW

KISKIVRAK

Kundakçılık, banka soygunu, gasp, organ hırsızlığı, kalpazanlık, cinayet ve büyücülükten aranan MEG sonunda atari salonunda yakalandı. Yaptığı açıklamada ise *"bende insanım"* dedi

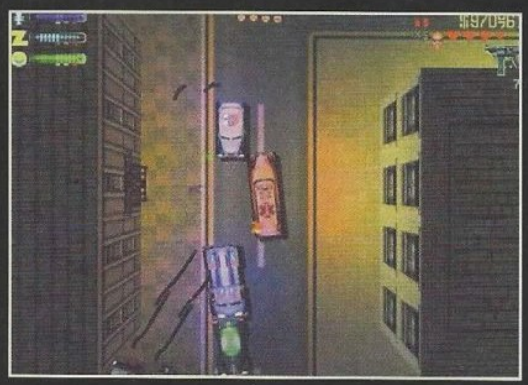
GRAND THEFT AUTO 2

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

Suç dosyası en parlak ve en kabarık oyun olan GTA'nın devamı yeni suçlar işlemek üzere geri döndü bu suçlara alet olmaya hazır mısınız?

Üstten görünüşlü araba oyunları pek çoğunuz gibi benim de her zaman ilgimi çekmiştir. Bu türden hatırladığım en eski oyunlardan biri olan Micro Machines GTA serisine göre biraz fazla "masum" kalsa da halen oynadığım bir oyundur. Ancak GTA'yı herhangi bir araba yarışı olmaktan uzaklaştıran özelliği şüphesiz konusudur. Kanun dışı işlerle ilgili oyunlara eminim pek çoğunuzun ilgisi vardır. Bunun sebebi neredeyse hepimizin gerçek yaşamda bu işlerle uğraşmayan, "kanunlara saygılı" ve "temiz" vatandaşlar olmamızdır. Hiç birimiz kolay kolay araba çalmak veya adam öldürmek gibi eylemleri yerine getiremeyeceğinden bu gibi eylemleri bilgisayar oyunu tabir edilen bu sanal ortamda gerçekleştiriyoruz. Ve bu yüzden de "illegal" tabir ettiğimiz bu işlerle ilgili oyunlar da farklı konular içeren benzerlerinden çok daha büyük ilgi görüyor.

Belki de yukarıda bahsedilen yasadışı işleri en gerçekçi şekilde yapmanıza imkan tanıyan ilk oyundu GTA1. Oldukça ilgi görmüştü çıktığında, bende halen durur CD'si. Her çok tutan oyunda olduğu gibi GTA'ya da bir takım ek görev paketleri çıkarıldı. İlk paket olan GTA: London 1969'u takip eden günlerde oyunun web sayfasından indirilebilen GTA: London 1961 görev paketi de oyunseverlere sunuldu. Sunuldu sunulmasına da, tam "yunun çıkışından bu yana çok uzun zamn geçti, neden böyle bir görev diski çıkardılar ki?" diye



konuşurken GTA2 çat kapı geldi. Belki ilk oyunun dataları ile piyasayı kızıştıran DMA Design(oyunu hazırlayan firma, Avrupa'daki pazarlayıcısı Take2 Interactive) daha data'sını oynamayı bitirmeden yeni oyun GTA2'yi getirdi koydu önümüze.

GTA2 NE GETİRDİ NE GÖTÜRDÜ?

Bir "GTAsever" olarak size müjdeleyebilirim ki oyun oldukça güzel olmuş. Gerek grafikler gerek sesler geliştirilmiş. Zaten bir devam oyunu olarak radikal değişiklikler yapılabileceğini sanmadığım GTA2 eksikleri kapatılmış ve daha sürükleyici bir oyun olarak karşımıza çıkıverdi.

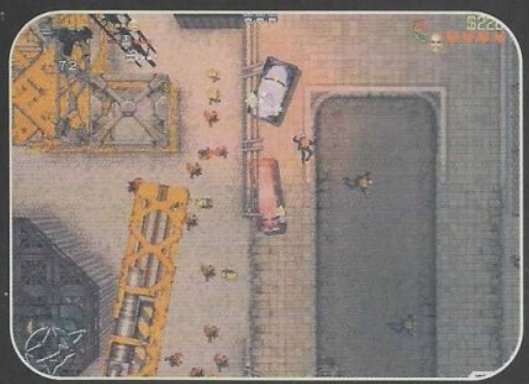
Öncelikle grafiklerden bahsedelim, biliyorsunuz bunları fazlaca önemsiyorum. Oyun Direct3D oyunu ama sanırım 3Dfx kullanıcıları Glide desteğini tercih edecektir. Üç boyutlu bir grafik motoru kullanan oyun bir FPS kadar üç boyut hissi vermiyor ve GTA1'i Glide ile oynayanlara çok bir gelişme de sunmayacak. Tabii güzel renkli ışıklandırmalar ve yeni patlama efektlerinin şık olduğunu da eklemek ayıp olur. Renkli ve gerçek zamanlı ışıklandırmanın yanında oyunun grafik motoru tek ekranda 200 obje ve 50 araba çalıştırabilecek kuvvette. Kısaca bu tür bir oyun için yeterli denebilir.
Bir diğer mesele de, ki bence oyundan aldığım zevkin üçte birini bu sağlıyor, oyunun müzikleri. Bildiğiniz gibi GTA'da önünüze gelen her arabayı kullanmak mümkün. Tabii insanlar arabalarında kafalarına göre müzik dinledikleri için her arabada ayrı telden çalan melodiler mevcut. Bir süre sonra bu parçalar tekrar ediyorsa da melodilerin güzelliği bu sorunu hissettirmeyecektir. Ses efektleri de oldukça gerçekçi olmuş ki yorum yapmaya hiç gerek yok, ellerine sağlık DMA'dakilerin.
Oyun stili ise hemen hemen aynı. Hani bu bölümde GTA1 ile karşılaştırmam gerek ya, en büyük farklılık gangster gruplarında oluşuyor. Oyunun oynanışı ile ilgili ayrıntılı bilgiyi ilerideki satırlarda göreceksiniz o yüzden sadece ufak tefek farklar olduğunu bilin, yeter şimdilik.

GTA2'DE NELER VAR BİRAZ ANLATALIM BARİ

Az önce de söylediğim gibi oyundaki en büyük değişiklik klasik oyuna gangster grupları girmiş. Toplamda 7 ayrı grup var. Bunlar:
Scientists: Bu manyaklar genetik klonlama yöntemiyle çoğaltılmış bilimadamları.
Yakuza: Klasik Japon mafyası. Kaliteli adamlar.
Looneys: Bunlar da oyunun çılgınları. Aslında çatlak veya deli demek daha doğru.
Rednecks: Bu kelimenin manası "taşralı" gibi birşey. Pek tanışıklığımız olmadı ama.
Zaibatzu: İşte karizmatik isimli büyük yeraltı örgütü! Genelde Yakuza öldürmeniz bunlarla aranızı iyiye götürür.
Zloty: Bunlar da Rus, her işe burunlarını soktukları gibi bu 2013 Los Angeles'ına da mafya olarak dalmışlar.
Veeee Hare Krishna'lar: Bunlar dindar rahipler. Yani bu işe nereden bulaştılar onu da bilmiyorum. Ama tehlikeliler onu biliyorum.
Bu kadar grup tek bir haritada olmuyor. Stage 1'de Zaibatsu, Yakuza ve Looney varken Stage 2'de ise yanılmıyorsam Zaibatsu, Scientists ve Zloty çıkıyor. İşte bu şekilde her bölümde size iş verecek toplam üç çete bulunuyor. Zaten adamımıza yol gösteren oklar da üç renk...
Neyse lafı bölmeden devam edelim, Ne demişiz? Oklar. Bu oklar görev alabilmek için gideceğiniz en yakın telefon kulübelerini gösteriyor. Renklerinden hangi çeteye gideceğinize karar verirsiniz. Tabii bu aşamada gidip iş isteyeceğiniz çete de önem kazanıyor çünkü her çete her gidişinizde size iş vermeyebiliyor.
Bu çeteler biraz karışık gelebilir başta. Ancak oynadıkça göreceksiniz ki her çete bir diğerinden hoşlanmıyor! Yani bir çetenin gözüne girmek ve "Respectometer"da o çetenin size verdiği puanı arttırmak için bu hoşlanmadığı çeteyi yine telefon kulübesinden öğrenip çeşitli ufak saldırılarla değer kazanmak olmalıdır. Mesela ilk oyunda Zaibatsu'nun gözüne girmek için Yakuza'ları öldürmek en iyi yol. Tabii Yakuza da Looney'lerden hoşanmadığı için Looney öldürmeniz tamamen sizin Yakuza'lar ile olan ilişkinize olumlu etkide bulunacaktır.

GÖREV ALMA VE SONUCA ULAŞMA

Düşmanları birbirine düşürüp bir güzel ortalığı kızıştırdıkça sizin yukarıda solda duran ve üç çetenin logoları ve birer çizgili şeritten oluşan gösterge sizin o klan tarafından kayda değer bulunup bulunmadığınızı gösteriyor. Kayda değer biriyseniz (yani göstergede çizgiler sağda çoksa) gidip o renk telefon kulübesinden görev alabiliyorsunuz. Telefonlara yakın yerde hep makineli tüfek, bir kalp ve bir de zırh bulunuyor. O yüzden görevlere giderken fazla çekinmeyin, özellikle ilk haritadaki görevler çok kolay.
Diyelim ki bir çete sizi kabul etti ve bir görev aldınız. Ne yapmalısınız? İngilizce'niz yoksa adamın dediklerini anlayamamanız çok doğal(Türkiye'de orijinal oyun satışları artana kadar sanmıyorum ki Türkçe yazılı bir oyun çıkarılsın). O zaman el ve "göz" yordamı ile bu sorunu çözmeniz gerek. Görevler genelde birini alıp bir başka yere götürmek veya bir arabayla tuzak kurup yine başka arabaları çalmak gibi. Ancak bunu yaparken takip edeceğiniz şey "Mor" ok. Bu içi boş mor renkli oku takip ederseniz gitmeniz gereken yere ulaşmanız çok kolay. Sadece zaman sınırılı bazı görevlerde zorlanacaksınız, tabii sadece oyunun başında.
Görevi tamamlayabilirseniz hesabınıza min. 20bin dolar geçiyor. Bu para ile yapılabilecekler ise oldukça sınırlı. Dikkat ettiyseniz şehrin çeşitli yerlerinde (özellikle çete merkezlerine yakın yerlerde) aracınıza bazı eklemeler ve değişiklikler yapabilmeniz mümkün. Bunların değeri minimum 1000 dolardan



10, 20 bin dolara kadar çıkıyor. Aracınıza silah taktıracaksanız kesinlikle faydasını görüyorsunuz. Mayın ve benzin akıtma gibi özellikler ise biraz daha kullanması zor şeyler.

Oyunda kullanacağınız silahlar da çeşit çeşit. Bunları şöyle bir anlatayım sizlere:
Hand Gun: Bildiğimiz tabanca. Fazla etkili değil.
Dual Hand Guns: İki tane tabanca. İki kat etkili ama yine de fazla etkili değil.
Uzi: Sub-machine gun dedikleri türden meşhur bir silah. Seri, kullanması zevkli.
Silenced Uzi: Normal uziden daha az ses çıkarıyor.
Shotgun: Pompalı tüfek olmazsa olmaz değil mi? Keşke biraz yaratıcı olsalar bu oyun yapımcıları.
Molotov Cocktail: Tam yaratıcılık derken bakın ne çıktı. Daha önce hiç molotof kokteyli kullandığım bir oyun olmamıştı (ya da hatırlamıyorum). Değişik bir stil.
Grenade: El bombası. CTRL tuşuna basarak atılıyor, tıpkı diğer silahlar gibi. Ancak basılı tuttuğunuz kadar uzağa atar.
Electro Gun: Bunu kullanmak çok zevkli. "Force Lightning" gibi bir elektrik dalgası saçıyor etrafındakilere. Bir taşla bir sürü kuş vurmak da mümkün bu sayede.
Rocket Launcher: Roketatar. Çok etkili ancak hantal ve nişan alması çok zor bir silah. Araç patlatırken kullanılabilir.
Flame Thrower: Kendimi bir an Expendable yazıyor sandım. Evet bu silahlar çok klasik ama napalım, bu kadarmış yaratıcıkları. Alev püskürtme cihazı.
Water Cannon: Eğer bulabilirseniz yangın söndürme aracındaki su püskürtme hortumu.
Oil Slick: Bunlar araba upgrade'i ve yere kaygan yağ bırakmanızı sağlıyor.
Land mines: Bu da benzer bir şekilde yere mayın bırakıyor ve yaklaşan araçlar patlıyor. Çok karmaşık değil yani.
Guns: Bu da arabanın önüne iki silah yerleşmesini sağlıyor. Oldukça kullanışlı.

Normal silahlara para vermiyorsunuz, öldürdüğünüz adamlardan alıyorsunuz. Araba upgradelerine ise ister istemez para vermeniz gerekli. Çünkü bunları dükkanımsı bir mekana aracınızı sokarak alabiliyorsunuz.
Yani yazının sonuna doğru yaklaşırken saatin sabah 6'ya yaklaşması, benim henüz uyumamış olmam ve şu saate kadar binlerce halüsinasyon görmem yavaş yavaş kapanışa geçmem konusunda beni uyarıyor. İşin aslına bakarsanız oyunu oynarken bazı şeyler farkettim. Hatta bazılarını da sizin için araştırdım diyelim. Merak ediyorsanız buyrun okumaya devam edin:

1- Oyunda peşinize polis takıldığında kurtulmak için arabayı boyatmanız gerekecek. Bu her defasında 20 küsur bin dolar demek. Bir yerden sonra sıkıcı olmaya başlayan bu işlem yerine bir de şunu deneyin. Oyuna başladığınız yer bir kilise. Bu kiliseye gidip kilisedeki telefonu açtığınızda size gidip bir arabayı almanız söyleniyor. Tam o sırada arabaya giderseniz polisler peşinizi bırakıyor. Bu kadar basit. Yüzde doksan işliyor da diyebilirim.
2- Bu bir püf noktası değil ama, oyunda önce peşinize sıradan polisler takılırken, işi abartıp bir kaç polis öldürdüğünüzde SWAT ekipleri peşinize düşüyor ve yollara barikatlar kurulmaya başlanıyor. Bu durumda biraz daha dayanabilirseniz peşinize orduyu da takıyorlar. İşte o zaman gerçekten eğlenceli oluyor, mümkünse askerlerin tanklarını çalmaya çalışın derim ben.
3- Bölüm içinde oyunu kaydetmeniz bir şekilde mümkün. Burada da hoş bir espri yapan oyun programcıları, oyunu "save" etmek için kiliseye gidip "Jesus Saves" yazan tabelanın altından girmenizi istemişler. Bunu yapacağınız zaman yanınızda 50 bin dolar olması gerektiğini de ekleyim yeri gelmişken.
4- Oyunun haritasına hakim olmanız için yarım saat kadar oynamanız yeterli olacaktır. Ama oldu ya, hakim olamadınız ve oyunu kaydetmek için gideceğiniz kiliseyi bulamıyorsunuz. Bu gibi durumlarda bir TV Van çalın ve anteninin baktığı yöne doğru ilerleyin
5- Bir şehirdeki tüm görevleri bitirmeniz genelde mümkün olmuyor çünkü bir çeteye yaranayım derken diğer bir çeteye yaranamayıp onlardan görev alamıyorsunuz. Zaten oyunda 75in üzerinde görev var. Bunlara ömür de yetmez. Bu yüzden siz bölümü geçmek için 100,000 dolar biriktirmek zorundasınız. 100,000'i bulunca mor oku takip edin ve çıkışa gidin.
6- GTA hastasıyım diyorsanız muhakkak http://www.grandtheftau.to adresini ziyaret edin. Size bir de web tabanlı @grandtheftau.to e-mail adresi veriyorlar. Pek çok güncel bilgi de yine bu sitede mevcut.

Veda faslı filan derken sayfanın dışına taşmaya başlayacağım galiba. Yazıya başlarken çok zorlandım ama bitirirken sanırım bu kadar çok zorlanmayacağım. GTA2 alınıp oynanıp sonra da bir kenara bırakılıp unutulacak türden bir oyun. Çünkü bir süre sonra görevler sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Ancak yine de sıkılana kadar bayağı zaman geçirtiyor size.

Zaman dedim de saat sabahın altısı olmuş, daha ders çalışıp okula gideceğim, neme lazım benim böyle şeyler.. Yok oyunmuş okulmuş dersmiş.. Yok en iyisi kendimi GameShow'un "Uykudan Sorumlu Müdür" ilan edeyim ve yatayım, yoksa gitgide daha çok saçmalayacağımzzzzzzz...

/quit Pain is eternal...

1 CD

İlki çok güzel ve orijinaldi. Bu da güzel ama artık bi orijinalliği kalmadı. Herşeye rağmen aldığınız zevki ikiye katlayacaksınız.
Türkiye Distribütörü
Ersan Games
Tel: 0212 290 24 90

FİRMA: Take 2 Interactive
TÜR: Action
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 130 Mb HD/ Win 95-98/ Direct 3D

% 88

Dreams MULTIMEDIA

Tel: (212) 543 8155
Fax: (212) 543 8114

Aradığınız film ister vizyona girmemiş olsun, ister klasik...

DVD, VCD ve Laser Disc bizden sorulur!

DOLBY DIGITAL · DVD VIDEO · dts · VCD VIDEO · THX

- Zengin DVD, VCD ve LD çeşitleri
- PC CD oyunları
- PlayStation ayunları
- PlayStation ayunları
- Bilgisayar sarf malzemeleri
- İstediğiniz konfigürasyonda bilgisayarlar
- Çeşit çeşit DVD ve VCD Player

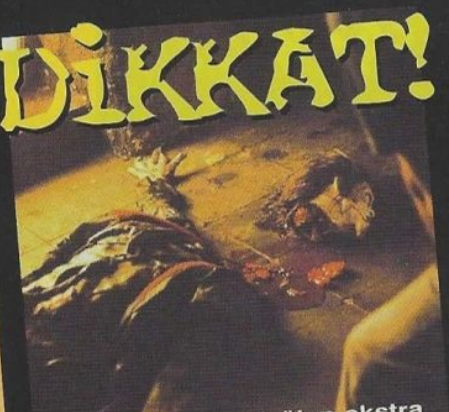
HEPSİ BAKIRKÖY'DE TEK BİR ADRESTE

Cevizlik mah. Ebuzziya cad. Özgiray pasajı No: 9/32 Bakırköy/İstanbul Tel: (212) 543 8155 Fax: 543 8114

Siparişleriniz kargo ile Türkiye'nin her yerine 24 saatte teslim.

DREAMS multi media

DİKKAT!



Oyun, resimde görülen ekstra şiddet sahneleri ile çıplaklık ve zararlı konuşmalar içermektedir (yani argo, küfür filan!). Eğer yaşınız 18'in altındaysa lütfen bu oyunu oynamayın. Körpe beyinlere hasar verme ihtimali bolca olan bu oyun yerine gidin Pacman oynayın. Gerçi onda da hayaletler var ama, neyse!

Vampirler, kurt adamlar, zombiler
bildiğiniz veya bilmediğiniz
bütün lanetli yaratıklar
ve tüm bunların arasında da siz!
müthiş bir macera ve ödünüzü patlatma garantisi!
işte Nocturne

day: Well, I've got the standard aqua vampira that H
helped develop. "Better than holy water," he always
I have a new item that I just finished.

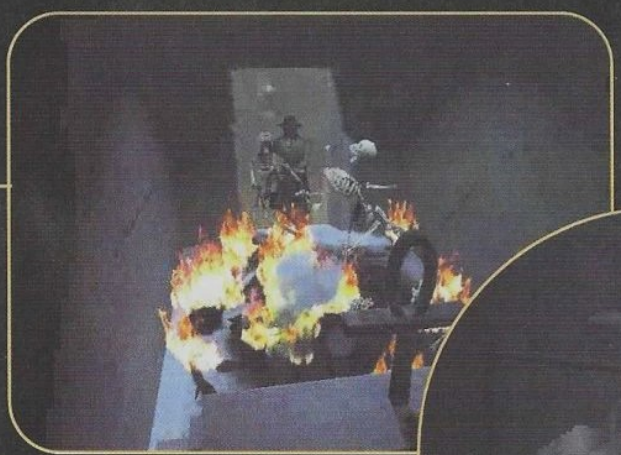
NOCTURNE

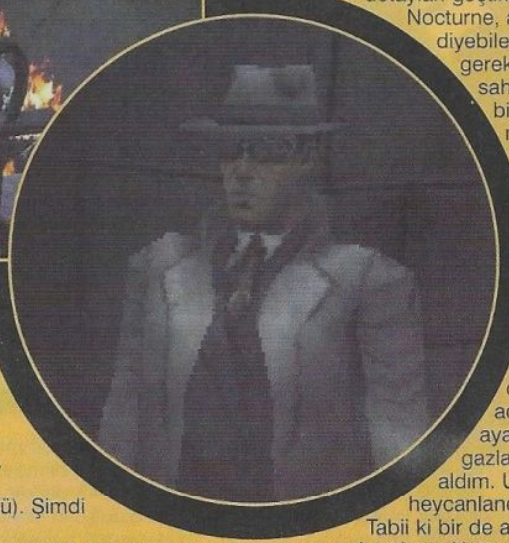
Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

Spookhouse Karargahı-1927

"Çağrıma hemen cevap verdiğin için teşekkür ederim Stranger", dedi Karargah Şefi. Stranger başıyla onayladı, "Yaratıkları sevmem, öldürürüm onları ben...". Şef Stranger'a baktı ve içinden "tövbe tövbe, ulan ne salaklarla uğraşıyoruz ya, ben ne diyorum o ne diyo. Hayır maaşı iyi olmasa dakka durmuycam bu işte. Ama dur bakiim, bu kapalı odanın içinde adamın pardesösü niye dalgalanıyo ki böyle? Oha, bu nasıl bir karizmadır ki, pardesöyü rüzgarsız alanda bile dalgalandırıyor" diye geçirdi ama yine de "tabii tabii" diye onaylamayıda ihmal etmedi. Birlikte Spookhouse'un koridorlarında ilerlemeye başladılar. "Olay nedir?" diye sordu Stranger karizmatik ses tonuyla. "Vampirler", diye cevapladı Şef. "Yanlız bu işte ortakların olacak" diye ekledi.

-Biliyorsun ortakdan hoşlanmam. Buna rağmen ısrarcı bir şekilde çoğul eki kullanmana da şaşıyorum. Kaç kişi vermeyi planlıyorusun yanıma?





-İki, dedi Şef. Biri Svetlana Lupescu yarı vampir ajanlarımızdan. Tanıyorsun.

-Yaratıklardan nefret ederim, cehenneme geri postalarım.

-Svetlana yaratık sayılmaz ki, sadece yarı vampir.

-"Yarı" yeterince fazla benim için. Yoluma çıkmasın, darmadağın ederim, silerim, ezerim. Öteki ortak kim? Yarı Frankenstein mı?

-Hehe, diye güldü Şef (valla aynen böyle güldü). Şimdi tanışacaksın.

Beraberce Şefin odasına girdiler. Svetlana, köşedeki kanepede oturmaktaydı. Gerçekten mükemmel bir kadındı. Tek kusuru olan vampirliği saymazsak, kusursuz da denilebilirdi. Neden sonra Stranger'ın gözü odanın diğer köşesinde ayakta süklüm püklüm durmakta olan siluete takıldı. Biraz daha dikkatli bakınca bu siluetin ayağında terlikleri, ucuzluk malı adidas eşofmanı, üstünde Cartel tişörtü ve elinde de deprem çantası olduğunu farketti. Yirmi sekiz yaşlarında saçı başı birbirine karışık, içine çökmüş uykusuz gözlerle etrafına bakan bu adamın kesinlikle şu andaki dekorla uyumu söz konusu değildi. Stranger şaşkın bir şekilde Şef'e baktı ve bu kadar karizmatik bir adamın şaşkınca bakması bütün karizmasını sildi süpürdü. Svetlana kıkırdadı odanın öbür ucundan, "Korkmana gerek yok Stranger. Zararsız birisi.". Stranger Svetlana'yı iplemedi bile. Mahlukata döndü ve;

-Adın nedir senin?

-Hüseyin efendim. Hüseyin Yeşilbaş...

-İnsan mısın?

-Eeaa. Bilemiycem. Eğer ben insansam, siz kesinlikle değilsiniz. Eğer siz insansanız ben değilim bu durumda. Hem hangimiz insanız ki?

-Hö?

Şef araya girdi derhal "tamam konuşmanıza brifing'den sonra devam edersiniz". "Hayır" diye tersledi Stranger "Tamam Svetlana'nın gelmesine razıyım. Ama bu soytarıyla aynı mekan içinde bir dakka daha kalamam. Adam negatif karizma yüklü. Bir anda benim bütün karizmamı absorbe etti. Baksana pardesüm bile dalgalanmıyo arık. Ühühühü". "Git, öldürürüm" diye tersledi, teselli için yeltenen Hüseyin'i. Svetlana'nın yanına oturdu ve yüzünü kadının omzuna gömüp hıçkırıklara boğuldu.

...

Burada hikayemize zorunlu bir ara veriyoruz. Gerekli teknik detayları geçtikten sonra kaldığımız yerden devam edeceğiz. Nocturne, arcade adventure (aksiyonlu macera?) diyebileceğimiz türden bir oyun. Örneklerle belirtmek gerekirse, Resident Evil'a çok yakın bir oynanışa sahip. Hatta hatta Resident Evil'ın 1930 versiyonu bile diyebiliriz. Sakın Resident Evil hastaları mızmızlık yapmasınlar (öyledir kıskanır insan), bunun yerine bayağı bir mutlu olmayı denesinler. Nocturne, gerçekten kendine has bir havaya ve tona sahip. Üzerinde oldukça çalışılmış. Güzel işçilik. Oyunu oynarken aklınıza Resident Evil gelmiyeceğinden emin olabilirsiniz. Eğer Resident Evil'ı beğendiyseniz, Nocturne'u bayılarak oynayacaksınız. Müzik aksiyon sahneleriyle eşzamanlı olarak değişiyor. Gölgeler mekandaki ışıklara göre yere düşüyor. Oyun, oldukça etkileyici bir ortam sunuyor. Kendi adıma bir yaratığın gölgesi sırtıma düşünce, elim ayağım birbirine karıştı, aynı zamanda müzik de gazladı. Tam bir panik havasıydı, gerçekten zevk aldım. Uzun zamandır bir oyunda bu kadar heycanlandığımı hatırlamıyorum. Oyun çok güzel, ama...

Tabii ki bir de aması var. Sistem gereksinimleri oldukça abartılmış. Hatta piyasadaki en abartı oyun şu anda heralde. Ertunç'la bu konu üzerine bayağı konuştuk. Sonuçta vardığımız karar aslında oyunun aynı etkileri daha az bir sistem gereksinimiyle de yaratabileceğiydi. Bu durumda oyunun grafik ve müzik emektarları karşısında saygıyla eğiliyor, programcılarına da biraz daha kendilerini geliştirmelerini salık veriyoruz. Buna rağmen oyun P-166 MMX, 32 MB hafıza ve donanımsal 3D desteği olmayan bir makinede çalıştı. Performansı konusunda

yorum yapmıyorum, görme imkanım olmadı. Eğer çok merak ediyorsanız soru muhattabı Ertunç'tur. Bu arada TNT 2 garfik kartında bazen teklemelere şahit oldum. Eğer benden başkası böyle bir sorunla karşılaşmadıysa, bu kartı Engin'in kafasında paralama vakti geldi de geçiyor demektir.

Ana menüyü hızlı geçmek istiyorum müsaade ederseniz. **Start** seçeneği tahmin edilebileceği gibi oyuna başlamak için. Karşımıza çıkan 4 adet birbirinden bağımsız senaryodan istediğimizi seçip oynayabiliriz. Öyle "sırayla gideceksin güzel kardeşim" gibi bir dayatma söz konusu değil. Seçin ve başlayın. **Options** seçeneği, oyun performansı, grafikleri, sesleri ve kontrolleri konusundaki bütün ayarları yapabileceğiniz yer. Burada **Control Options** önemli. Çünkü oyunu standart tuş setiyle oynarsanız, bir süre sonra kesinlikle sıkılırsınız. İşkence halini alır. Size vereceğim tuş seti değişikliklerini yapın, göreceksiniz herşey daha rahat olacak. İlk önce **Control** seçeneğini "**Keyboard/Mouse**"a getirin. Daha sonra **Edit Key Setting**'e girip şu değişiklikleri yapın. Strafe Left/Sol yön tuşu, Strife Right/Sağ yön tuşu, Run/Sağ Shift tuşu, Fire-Action/Sol Mouse tuşu ve Draw/Sağ mouse tuşu. **Load,** kayıt edilmiş bir oyunu yüklemek için ve bir altındaki seçenek de oyundan çıkmanızı sağlıyor. Oyun içinde her an için **F1** tuşuyla klavye örtüsü hakkında bilgi alabiliyoruz. Şimdi oyunun birinci senaryosunu seçip oynamaya başlayalım.

Act I: (Germany-1927) Dark Reign of the Vampire King.

Evet, kahramanlarımız Şef'den aldıkları brifing'den sonra asansörde buluşmaya karar verirler. Siz kaçırdınız tabii, onun için izin verirseniz brifingi size anlatayım. Spookhouse, bir efsane olarak bilinen çok güçlü bir talismanın yerini tesbit etmiştir. Yathfoe-Gyoule Taşı isminde ki bu talisman, bir Vampir'i normalde vampirlerin hassas olduğu herşeye karşı bağışıklı yapıyor. Hatta efsaneler bunu kullanan bir vampirin gün ışığında bile rahatça dolaşabileceğini söylüyor. Belirlenen yeri ise Almanya. Spookhouse bu güçlü talismanın alınıp güvenli bir yerde tutulması gerektiğine karar vermiş. Bizde bu işi halledeceğiz. Stranger odanın kapısının önünde öylece duruyor. Soldaki kapıdan içeri girelim. İçerde Doktor Holliday Hanım bir kadavra

Korku dünyasının kralları

Zombiler

Hem aptal, hem de iğrençler. Durup dururken mezardan fırlayıp insanları canlı canlı kemirirler. Kurşun fayda etmez! Bunları alevde kızartmaktan başka çözüm yok. Yavaşdırlar ama ne hikmetse size bi şekilde yetişirler.

***Tavsiye edilen film:* Day of Dead**

Vampirler

Son derece zeki, çevik ve güçlü olan bu kan emicilerin gündüz yaşayamamak gibi acınası bir problemleri var. Kaliteli bir kazığınız yoksa yaşama şansınız sıfır. Karizmaları doruk noktasında.

***Tavsiye edilen film:* Interview with the Vampire ve Coppola's Dracula**

***Tavsiye edilen kitap:* Vampirle görüşme - Anne Rice**

Kurt Adamlar

Aptallar ama anormal güçlüler. Dolunay'da yaşarlar ve gümüş bir kurşununuz yoksa son nefesiniz akşam yemeklerine duman olur. Sürekli ulurlar.

***Tavsiye edilen film:* John Landis'in "An American werewolf in London"**

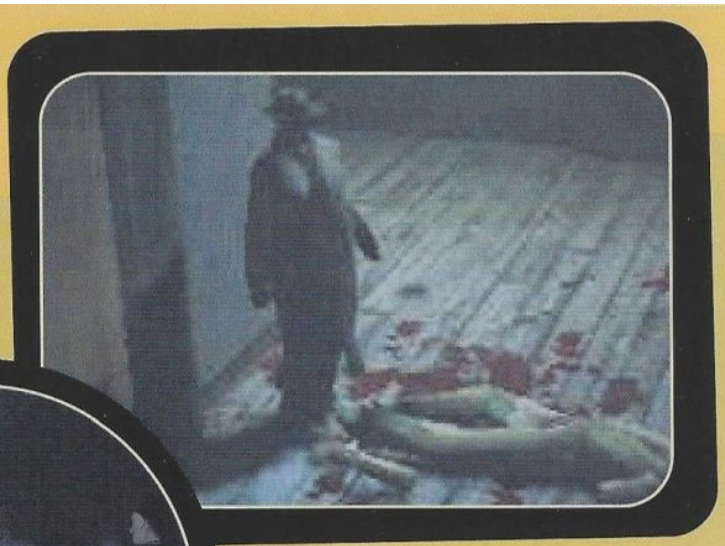
"Basit olarak adventure severler tuzaklar, diyaloglar

üzerinde çalışıyor. Olabilir. Garip olan şey, arkadaki kafesde bir kadavranın yürüyor olması. Doktor'la konuşalım. Yandaki tezgahın üzerinde duranmazlemeleri alalım. Geri dönelim ve Asansöre ilerleyelim. Güzel Svetlana bizi asansörün yanında bekliyor. Asansörün düğmesine basalım ve Almanya'ya seyahatimize başlayalım.

Sentinels

Uzun uğraşlar sonucu söz konusu kasabaya ulaştık ve adımımızı ilk bastığımız yer bir mezarlık! Heh, iyi bir başlangıç. Derken mezarlardan birinden bir zombie fırlıyor. Biz tam bu zombie'yi temizleyelim derken, Svetlana adamla arama giriyor. Bu adamın canlı olduğunu söylüyor. Adamla konuşuyoruz. Sentinel diye bişeylerden bahsediyor. Kasabadan kaçmak için tabuta saklanmış. Bir kuşun kanat sesleri adamı ürkütüyor ve adam kaçmaya başlıyor. Silahımı çekip peşinden koşuyorum, pardesüm acaip dalgalanıyor ben koşunca yav. Görev boyunca hep koşsam mı ne. Neyse ben önde Svetlana peşimde aşağıya koşuyoruz. Burası bir kasaba değil, Kale inşa etmişler adamlar. Ne yazık ki kapısı da kapalı. Etrafından bir giriş bulmak umuduyla kalenin sağına hareket etmeye karar veriyoruz. Yerde bir ceset var. Yaklaşıyoruz. Ceset ayağa kalkıyor. 45'likerimi çekip cesede saydırıyorum. Svetlana kollarına sabit kılıçlarla bana eşlik ediyor. Ölüyü tekrar öldürüyoruz. Yerde Bir anahtar ve bir de sandık var. Bu anahtar ana kapıyı

açmıyor, birde mezarlığın ordaki evde deneyelim diye koşuyoruz. Evet açıldı. Ama Svetlana içeri giremiyor, toprak kutsanmış. Başka bir yol bulacağını söyleyip ayrılıyor. Oh olsun. Yürrü anca gidersin, vampir değil mi topunun köküne kibrit suyu. Biz içeri giriyoruz ve kendimizi kasaba-kale'nin içinde buluyoruz. Silahlarımızı çekelim çünkü kanatlı bir iblis dışarı adım atar atmaz saldırıyor. Bu yaratığı öldürdükten sonra Ana kapının yanındaki kolu çekelim. Kapı açılacak ve Svetlana koşup boynumuza sarılacak "Erkeğim benim" diye. Yani en azından ben öyle umuyordum. Ama Vampir milleti işte, nankör oluyor. Şu andan itibaren yapmanız gereken kasabanın içini bu tür mahlukatlardan temizlemek. Bu arada bütün kapıları açmayı deneyin. Açabildiğiniz odalardan cephane ve ilk yardım malzemesi çıkıyor. Tecrübeyle sabittir. Bütün mahlukatlar temizlendikten sonra, bir ihtiyar kapılardan birini açacak. O kapıya gidip ihtiyarla konuşun. Kasabanın yöneticisi. Vampirlerden muzdarip. Gaustadt Şato'sunda ikamet eden Kont Voicu adındaki bir Vampir Lord'u,



Programcı Jeff Mills diyor ki!

SORU: Nocturne'ü bir action/adventure olarak adlandırıyorsunuz. Adventure severlerin Nocturne'da tam olarak bulacakları neler var?
Jeff Mills: Basit olarak adventure severler tuzaklar, bulmacalar, diyaloglar ve bilmeceler bulacaklar. Action hastaları ise kendilerini izleyen yüzlerce zombie bulacaklar. Oyunda bir denge kurabilmek için bayağı uğraştık. Bazı bölümler bulmaca dolu, bazıları ise action. Çoğu ise iki faktörü de içermekte.

SORU: Hikaye ara videolarla mı sürdürülecek yoksa oyun içindeki hareketlerle mi? Anlatıcı kısım ne şekilde?
Jeff Mills: Hikaye oyunun kendisiyle sürdürülecek. Oyuncu tarafından kontrol edilen oyun kısmı ve senaryolu ara videolar arasında çok az bir fark var. Hepsi aynı motorda vuku bulmakta. Böylece gerçek zamanlıdan render edilmiş geçişlere gerek kalmamakta. Bazen oyuncu kontrolde, bazen değil. Sonuçta her şey o an olmakta.

SORU: Oyunu ne etkiledi? Nocturne sanki George Romero f'ilmleri ve Untouchables'ın birleşiminden oluşmuş gibi.
Jeff Mills: Şimdiye kadar bundan daha iyi bir tanım duymadım. Gerçekten de bu endüstri de korku türü fazla üzerine eğilinilmemiş bir tür. Mafya hikayesine gelince, biraz daha az bir kısmı oluşturuyor diyebiliriz. Bu oyun ikisinden de kendisine katmakta. 30'lu yıllar çok iyi zamanlardı. Bana göre bu, bilgisayar oyunlarında yine fazla çalışılmamış bir bölüm.

SORU: Karakter etkileşimi nasıl gerçekleşmekte? Diyalog ağaçları?
Jeff Mills: Karakter etkileşimi oyunun sunduğu birkaç önemsiz fakat bizim üzerinde geliştirmek için çok uğraştığımız kısımlardan biri. Profesyonel aktörleri 170 sayfalık konuşmalar için getirdik. Gerçek sesleri tam olarak yakalayabilmek gerçekten acı verici oldu çünkü oyunumuzdaki insanlar gerçek. Hepsinin gerçek tarihleri ve karakterleri var. Onlar ana kahraman biriyle konuşmak zorunda diye yaratılmadı. Hepsi Nocturne dünyasında yaşamakta ve zamanla siz onlarla tanışıyorsunuz.

Diyalog ağaçları yok. Her insanın üzerine bütün bildiklerini söyleyene kadar tıklamak zorunda değilsiniz. Çoğu karakter üzerinde olduğunuz göreve yardım edecek durumda değiller. Gerçek insanlar oldukları için hepsinin söylecek bir şey var fakat bu oyuna kritik olarak etkili değil. Bir açıdan bakılırsa gerçek hayat gibi. Manavınızla veya kasiyerle konuşmak sizi hayatta ilerletmez.

Devrilmiş ağacın altından geçip saldırıya uğramış at arabasını ve atı es geçiyoruz. Patikayı devamlı takip edelim (zaten oyun sizin heryere gitmenize izin vermiyor. Onun için kaybolucam diye korkmayın). Bir yol ayrımına ulaşıyoruz. Sağ tarafta kanlı bir mücadele olmuş gibi. Önce orayı kontrol edelim. Kalbine kazık saplanmış bir vampir yerde yatıyor. Ama elinde de bir kazık var. Çok garip iki vampir savaşmış gibi. Ama bu kaybetmiş. Üzerine gelip Action tuşuna basalım. Sonra tekrar basıp elindeki kazığı da alalım. Asılı olan et parçasına ise sakın yaklaşmayın. Kurt adamlar için kurulmuş bir tuzak, canınız yanabilir. Yol ayrımına geri dönüp soldan devam edelim. Patikanın devamında başka bir yol ayrımına ulaşıyoruz. Bu yol ayrımını aklımızda tutalım çünkü buraya geri döneceğiz. Sola sapıp kulübeye doğru ilerleyelim. Kimse yok. Ama doğal insan avcısı Svetlana, kısa bir zaman önce kulubede bir insanın bulunduğunu söylüyor. Şöminenin yanındaki ilkyardım şurubunu (isim bulamadım) alalım. Kulübenin sağından devam edelim. Köprüyü geçip, merdivenleri kullanıp su değirmenin kapısını bulalım. Yuri burda ve bize kurtadamların öyküsünü anlatıyor. Istediğimiz alabileceğimiz söylüyor. Herşeyi alın. Yol ayrımına geri dönüp sağdan devam edelim. Ormanın içinde yolalırken werewolf'lar için hazırlanmış tuzaklar (çukurlar, rambo işi tuzaklar vs) göreceksiniz, etraflarında dolaşın ve bir sürü kurtadamın saldırısına uğrayacaksınız. Dr.Holliday'den aldığımız gümüş mermiler bu yaratıklara karşı en etkili silahlar. Bu orman yolunun sonu çürük bir köprüde sona eriyor. Svetlana köprü güvenli değil başka bir yol bulalım diyor. Köprünün solundan uçurumun kenarından ilerliyoruz. Buranın sonuda gelince. Kadın bize "ben burdan sıçrarım ama korkarım sen köprüden geçmek zorundasın" diyor. Ondan sonra nazlı bir ceylan gibi uçurumun karşısına zıplıyor. Biz "Abi adalet mi bu ya?" diye sızlanıp çürük köprüye geri dönüyoruz. İşte oyunun en nefret ettiren bölümü. Yanlış tahtaya bastığınızda aşağıya uçuyorsunuz. Tek tavsiyem her başarılı adımdan sonra **F6** ile **Quicksave** yapmanız. Ama yinede her aşağıya uçtuktan sonra oyunun tekrar yüklenmesi minimum 2 dakika sürüyor. Oyundan işte burada sıkılabilirsiniz. Ama kasıp geçin, tavsiye ediyorum. Karşıya geçince Svetlana yanımıza geliyor ve yolumuza devam ediyoruz

Castle Gaustadt:
Harabe Şato'un önünde ayrılıp etrafı araştırmaya karar veriyoruz. Büyük

ve bilmeceler bulacaklar Action hastaları ise kendilerini izleyen yüzlerce Zombi!"

kasabaya kök söktürmektedir. Şato'nun kasabanın kuzeyindeki ormanın ilerisinde olduğunu söyler. Bize vakit varken kaçmamızı (Nesime heheh) salık verir. Yaşlı Adama yardım edeceğimizi söylüyoruz. Odadaki diğer adamdan ormanın kurtadamlarla kaynadığını. Orada sadece Yuri adında bir adamın yaşadığını ve bu adamın onlarla başedebilen tek kişi olduğunu öğreniriz. Yaşlı adamın evinden derhal ayrılıp, kuzey kapısına yürürüz. Yanında ki kolu çekip kapıyı açarız. Ve ormanın içine doğru yürürüz.

Werewolf Forest:
İşte ormandayız. İlerleyip ilk dönemeçten sağa tam dönüş yapıyoruz. hata ama kontrolumüzde değil maalesef. "Öleceksek birlikte ölelim" diyip elinden tutmamızı sağlıcak bir seçenek yok bu safhada. Biz ana kapıdan kuzeye doğru ilerliyoruz. Soldaki kapıdan içeri giriyoruz. Devam edelim. Başka bir kapıdan Şato'nun surlarının içine giriyoruz. Penceresinde heykeller bulunan ana malikanenin giriş kapısını açıp, içeri giriyoruz. Tam karşıdaki kapıdan Taht Odasına giriyoruz.

Mini test:4

canavar avcısı mısınız yoksa bebek bakıcısı mı?

1- Bir gece oturmuş Televizyon izlerken içeriye zombi, kurt adam ve vampir giriyor. Kapıyı kilitleyip anahtarı da yutuyorlar (nasıl oluyorsa!). Yani işiniz zor, ne yaparsınız?

a) Kurt adama gümüş bir kurşun, vampire uzun kallavi bir kazık sokar, zombiyi de diri diri(!) yakarım
b) Zor bir soru. Kötülük yine kendine döner felsefesi yapar, onları kandırırım
c) Yukardaki iki tip de acayip yalancı. Ben korkudan donuma işerim.

2- Kız arkadaşınızın sizi aldattığını görüyorsunuz ve bir bakıyorsunuz o kişi bir Vampir! Eee? şimdi ne yapacaksınız bakalım! Ha ha ha!

a) Zaten kansızlık hastalığı vardı. Böylesi iyi oldu
b) O vampirde olupta bende olmayan ne var diye sorardım. Cevabı da duymak istemezdim.
c) Bi dakika soruda eksiklik var. Bizim yatağımız da mı aldatıyor? Gece mi gündüz mü? Vampir kadın mı erkek mi? Hayret bişey!

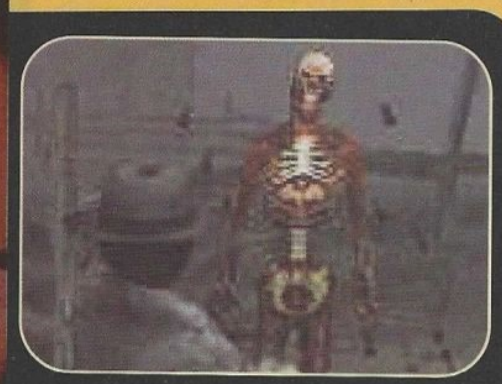
3- Vampirlerin ya da kurt adamların gerçekten var olduğuna inanıyor musuz?

a) Evet yürekten inanıyorum
b) Gözümle görmeden hiçbirşeye inan...Aaahhhh!
c) Ben kaçarım abicim!

Sonuç: Eğer "a" şıkları çoğunluktaysa hayal kahramanısınız demektir. "b" şıkları çoğunluktaysa kız arkadaşınız sizi aldatıyor ve "c" şıkları çoğunluktaysa siz bırakın canvar avcılığını bir tavuk bile avlayamassınız!

Tahtların yanından arka tarafa ilerleyelim. Soldaki merdivenden yukarı çıkalım. Buradaki sandıklardan cephane ve sağlık alalım. Taht odasına geri dönelim ve Tahtların yanındaki kapıdan içeri girelim. İki masalı odada soldaki kapıdan içeri girelim. Bir düzine yatağın olduğu bir odaya geldik. Burası ayrıca dungeon'a açılan mazgalın olduğu oda. Burayı unutmayalım. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkalım. Üst tarafa doğru ilerleyip, parmaklıkların arkasındaki sandıklardan malzemeleri alalım. Geri dönüp sağa devam edelim. Yukarı çıkan merdivenleri takip edelim. Şato'nun kulelerine ulaştık. Sağdaki kulenin kapısını açıp içeri girelim. Yukarı çıkalım ve diğer kule anahtarıyla "Holy Relic" isminde kutsal bir silah hakkındaki notu bulalım. Notdan anladığımız kadarıyla Kont'u durdurabilecek tek silah. Yandaki kulenin en üst katına çıkalım. Büyük çan kulesinin anahtarını sandıktan alalım. Aşağı geri dönüp, iki kulenin ortasından, taş merdivenlere doğru ilerleyelim. Şatonun tepesinde ki harabeye dönmüş bir açıklığa çıkıyoruz. Devam edelim ve diğer merdivenlere ulaşalım. Bu merdivenlerin sonuna gelmişken birden Svetlana ortaya çıkıyor. Biz yardıma ihtiyacı olup olmadığını sorduğumuzda, bize saldırıp kaçıyor. Biz ne olduğunu anlamaya çalışırken, klasik Vampir hizmetlisi kambur bir adam gelip bize onun artık değiştiğini. Lord'un onu eş olarak seçtiğini söylüyor. Uzun bir konuşma sonunda zararsız adam ayrılıyor. Aynı kattaki kapıyı açıp çan odasına giriyoruz. Tavanda bir sürü vampir adayı asılı uyuyor. onları uyandırmadan odanın köşesindeki sandıktan bulacağımız kitabı alıyoruz. İsterseniz bu vampirleri temizleyin size kalmış. Şimdi taa Malikane'ye girdiğimiz yere geri dönüyoruz. Girişde sağda bulunan merdivenlerden ykarı çıkalım. Ortadaki kapıdan içinde tek yemek masası olan geniş bir salona çıkıyoruz. Görüş alanımız içindeki diğer kapıya yönelelim. Bu koridordaki kapılardan biri mazleme sandığı olan bir odaya, diğeri ise aynalı bir odaya çıkıyor. Malzemeleri alıp aynalı odaya girin. Diğer kapıdan satonun balkonuna ulaşın. Buradan ekranın soluna ilerleyelim. Duvara dayalı tahtanın üzerinden yürüyüp, tam ucundan karşıdaki beton kalıntısına zıplayalım. Ve ordan da diğerine zıplayalım. Buradan aşaıdaki balkona zıplayıp, kütüphaneye girelim. Bulduğumuz kitabı, kitap okunacağının (vardı bunun bi ismi ama neyse), üzerine yerleştirelim. Gizli bir kapı açılırken biz hemen yandaki rafta bulunan anahtarı almayı ihmal etmeyelim.. gizli kapıdan içeri girelim ve masanın üzerinde anahtarı alalım. Kilimle örtülmüş kapılarıda kontrol edelim (mazleme).

Kütüphaneye geri dönüp kapıyı açalım, taht odasındayız. Malikenin girişine geri dönelim ve kapının önünden şehrin doğu kısmına doğru ilerleyelim(ekranın sağı). Uçuruma ulaşınca ekranın altına doğru ilerleyelim. Harabelerin içinde malzemerl var, alalım. Hemen yandaki kiliseye girelim.



Kilisenin içindeki rahibe heykelini odanın ortasındaki altıgenin üsüne iteliyelim. Biraz ilerdeki taş blok kayacak ve "Holy Relic"i alabileceğiz. Bu kutsal silahı alınca dungeon'a açılan mazgal kalkacak. Malikaneye geri dönüp, dungeon'a inelim. İlerleyince mazgallı bir kapı görüyoruz. Bunu es geçip zindanın dibine inelim. Oradaki sandıklardan malzemeleri alalım. Şimdi bu mazgallı kapıya dönebiliriz. Kapıyı açalım ve içeri girelim.

Dungeon:

Hemen yanımızdaki malzemeleri alalım. Gerekli kolları indirip tünellerin içinde yolumuza devam edelim. Havuzlu odaya varınca karşıdaki iki kapıdan sol taraftakini açalım. Bu yolun sonuna kadar ilerleyip infaz odasına varalım. Giyotin'in üzerinde ki anahtarı alıp, sandıkları silip süpürelim. Geri dönüp sağdaki kapıyı açalım. Yukarı çıkalım ve açık olan kapıdan hızla odanın karşı duvarına koşalım. Bu sayede tuzağı atlatıyoruz. Yerdeki anahtarı alıp tuzağın üstüne çıkalım. Yolumuza içinde iki adet kol ve bi kapı olan mağraya kadar devam edelim. İki kolu da çekelim ve açılan kapıdan havuzlu odaya tekrar ulaşalım. Yeni yükselen taşların üzerinden zıplyıp, daha önce ulaşamadığımız üçüncü kapıya ulaşalım. Kapıdan içeri ilerleyelim. İyi bir zamanlamayla devasa baltanın öteki tarafına geçelim ve kapıyı açalım. Başka dev baltaların sallandığı yeri platformlar arasında zıplayrak geçelim. Vardığımız odada ki tabutlardan birinin içinde olan mücevheri alalım. Devasa Baltanın olduğu odaya geri dönelim. Yanında heykellerin olmadığı kapıdan içeri girelim. Bulduğumuz mücevheri altarın yanındaki boş yere yerleştirelim. Açılan gizli geçitten yolu takip edelim. KonT'un Lair'ine ulaştık. Tabutunun yanına gidelim ve uyanıp dev bir yarasa adama dönüşmesini seyredelim. Uzun bir mücadeleden sonra, gücü azalacak ve tekrar normal haline dönecektir. Yanına gidip "Holy Relic"I kalbine saplayalım. Öldü. Cesedin yanındaki Holy Relic'i ve anahtarı alalım. Geri dönüp heykelli kapıdan içeri girelim. Burayı da temizleyince, duvardaki kilimi yoklayalım. Buradan sonra herşey sineamtik. Oturun ve seyredin. Ve hatta şaşırın.

Oyun bu kadar değil tabii. 3 adet başka bölüm daha var ve hepside birbirinden farklı hikayeler. Oyunun tek kusuru aşırı uzun yükleme seansları ve aşırı sistem ihtiyacı.

*.45'lik tabancalarınız çok kullanışlı. 4 çeşit mermi kullanıyor. Silver(kurtadamlar), mercury(demonlar) , Aqua (vampirler) ve Ordinary(normal).

*Oyunda ele geçirebileceğiniz silahlar şunlar:Shotgun, Tomhoson, Crossbow, Elephant Gun, Flamethrower, Dinamit, Baltalar, Holy Relic, tahta kazık ve kürek. Söylemey egerek yok crossbow'la Vampir'leri uzaktan kazıklayabilirsiniz.

*Baltayı küçümsemeyin ghoul'lara karşı oldukça etkili. Hem mermidende tasarruf sağlıyor.

*Quicksave (F6) kullanın çekinmeyin. kaydı çok kısa sürüyor ve hayat kurtarıyor.

*Kapı açma, kilit kullanma, birşeyi ittirme, vs gibi pek çok işi ACTION tuşu gerçekleştiriyor. Benim verdiğim listede sol mouse tuşu.

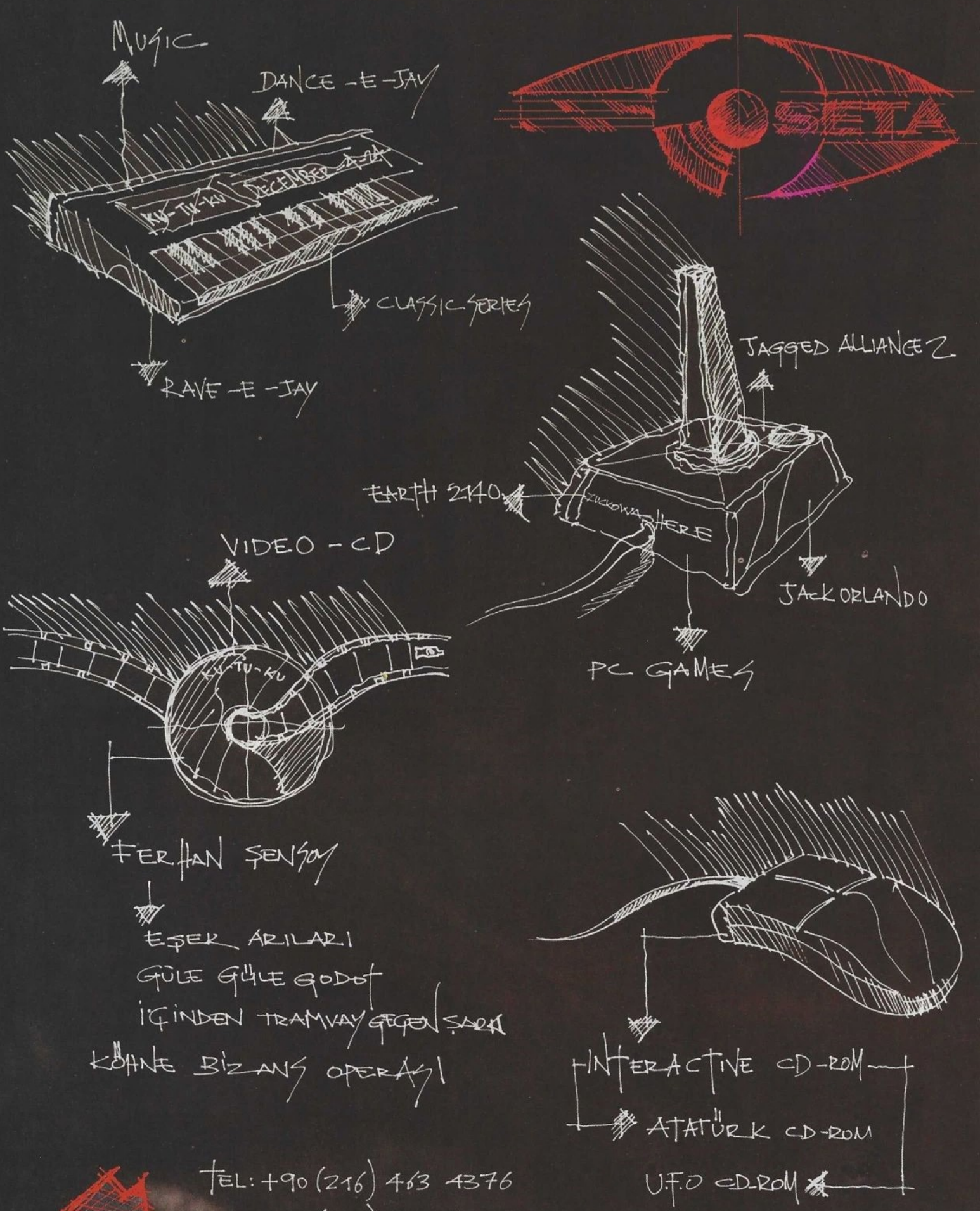
Oyun güzel ama sisteminiz ortalamayı tutturamıyorsa canınızı sıkabilir. Sağlıcakla kalın. Bir yerde takılırsanız bana yazın.

2 CD

FİRMA: Terminal Reality
TÜR: Action-adventure
SİSTEM: P166 64 Mb Ram/ 500 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Nefis, hatta mükemmel. Ses, grafik, oynanabilirlik ve en önemlisi de atmosfer olağanüstü. Resident Evil yanında çocuk oyuncağı kalır. Yaşınız tutuyorsa hemen alın (genelde bu uyarılar dinlenmez ama!)

% 95



TEL: +90 (216) 463 4376
FAX : +90 (216) 463 4377
www.setalimited.com.tr.

SETA NEW SERIES

ANA DAĞITICI : FANATİK GÖRÜNTÜ SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
TEL : (0216) 422 4000-01
FAX : (0216) 318 9266

Büyüler, kılıçlar, yaratıklar, savaşçılar ve zorlu bir macera. Frp oyunlarının yüz akı.

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

REVENANT

-Burçak.
-Efendim Polat.
-Bu oyunu Cadı Laz'a yazdırmayı düşünüyorum, sen ne diyorsun.
-Ne diyebilirim ki Polat. Senin o aptal aptal bakan güzel gözlerin olmasa hayır derdim, ama Cadı Kaz da bence iyi bir yazar.
-Ama söz verdim, bunu ona yazdırırsam senin de dişlerini sökmem lazım, niye diye sorma Burçak.
-Ya bu sözü kime verdin Cadı Gaz'a mı?
-Anlatamam çok gizli. Evren buna bağlı.
-Ay Polat, senden de iğrendim, güzel gözlerinden de. İyi ver bari ben yazarım.

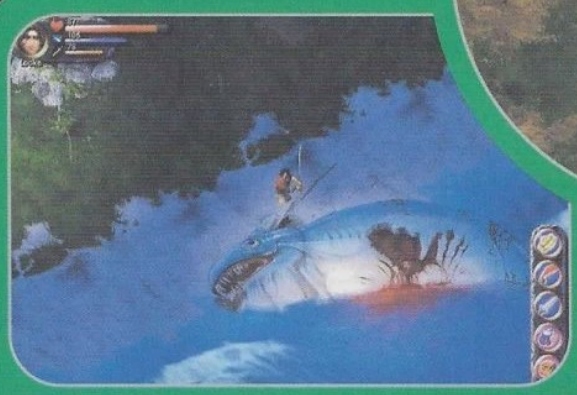
Dedim ve aldım Revenant'ı. Sürprizlerim firması Eidos Interactive'den olduğunu görünce ne kadar büyük bir kumar oynamakta olduğumun da farkına vardım. Çünkü bu firma abuk sabuk oyun fikirleri, kaliteli ama başarısız oyunları ile tanınıyor tarafımca. Mesela Commandos. Yani sağır askerlerle dolu bir kampı basmak fikri nereden akıllarına geldi bilmiyorum ama, kaliteli gibi gözükmesinin yanı sıra son derece kötü bir oyun.

Revenant hakkında bazı referanslarım vardı. Mesela bu ay Revenant'ı yazacağımı öğrenen Efe Mumoğlu'nun gözlerindeki hınç dolu kıskançlığı fark ettim. Uzun süredir oyunu bekliyormuş, yazmak çok istermiş ama ne yazık ki ben kapmışım. Aslında ne kapması zorla verdi Polat, Graphic Designer.
Aslında Diablo benzeri bir oyun diye duymuştuk, yanlış duymamışız. Zaten tam Diablo II o çirkin burnunu köşeden uzatacaktı ki Revenant piyasaya çıktı. Çünkü Eidos da gayet iyi biliyordu ki belki de yılın oyunu olacak Diablo II ile başa çıkamazdı, hem de tam Diablo fanatikleri ortalıkta deli danalar gibi Diablo'yu beklerlerken aynı tür bir oyuna da saldırıp, hemen bitirip, beklemeye devam ettiler. İşte bu örnekte de artık Blizzard'ın büyük firma olduğunu anlamış oluyoruz. Eskiden bu numaraları Blizzard yapardı, pis taklitçi firma. Fakat artık o diğer firmaları önemsemiyor, ve oyununu istediği zaman piyasaya çıkartıyor. Bir

"Revenant'ın dövüş sistemi gerçek zamanlı ve şunu

firmanın taklitçi zihniyet ile nerelere gelebildiğini gördük. Zaten Türkiye'de de dergicilik alanında buna benzer olaylar yaşadık, ama neyse konuşturmayın beni.
İşte böyle. Oyunu yüklerken ki hislerim hemen hemen bunlardı. Bilgisayarımı açtım, acı dolu bir suratla Ram fiyatlarını tam ben Ram almaya karar vermişken arttıran Serbest Piyasa Ekonomisine saydırmaya hazırlandım. Çünkü ne yazık ki sadece 32 MB Ram'im var. Zaten yazının ilerleyen kısımlarında da bu konuyla ilgili ne gibi acılar çektiğimi anlayacaksınız.
Önce Windows'umun kırk beş dakikada açılmasını bekledim. Kırk beş dakika genelde böyle durumlarda abartı yapılıp da komiklik olmuş olsun diye yazılır, öyle değil. Gerçekten de kırk beş dakika falan sürüyor açılması. Sonra oyunu install ettim ve başladım oynamaya.
Bakın peşin peşin söyleyeyim, sakın aldanmayın, oyun her bilgisayarda çalışıyor diye bir şey yok. Bence bir kere kesinlikle bir 3D hızlandırıcılı kartınız olması lazım. Bendeki kart oyunu çalıştırırken (daha doğrusu, çalıştırma teşebbüslerinde bulunurken) hüngür hüngür ağladı, bunalımdan bunalıma sürüklendi. İkincisi hızlı bir bilgisayarınız ve yüksek Ram'iniz olması lazım. Arcade

oynarken her karede frame atlaması nasıl bir işkencedir anlatamam. Sonra bana söylemedi demeyin.
Neyse geçtik bunu da. Gelelim oyunun ismine. Revenant kelimesinin hangi dilde ne anlamı var bilmiyorum. Ancak Fransızca'da Revenant, "geri gelen" anlamını taşıyor. Ayrıca kendim yaptım diye söylemiyorum, "geri gelen", "gg", "good game", süper kelime oyunu. Demek ki muhtemelen oyunda birileri geri gelecek, bunu daha başlamadan anlıyoruz. Tebrikler, meta-gaming'de ilk adımımızı attık.
Oyunun konusu basit ve güzel. Aslında düşündüm de o kadar da basit değil, ama o kadar güzel. Mutlu ve huzurlu bir şekilde yaşayan krallığın birinde, iyi bir kral ve onu çok seven halkı kuşları kıskandıracak kadar sakin ve huzur içindeymişler. Çok klasik değil mi? Hayır çok klasik değil, yani "the" klasik. Bu kralın güzelliği dillere destan, zeki ve alımlı bir kızı varmış. İşte görüyorsunuz fantezi edebiyatı nasıl, zeki kız... tövbe tövbee..
Her neyse. Sonra bir gün bir cult ortaya çıkmış ve krallığa saldırmaya başlamış. Tabii bunlar barış içerisinde yaşadıklarından olsa gerek, aralarında öyle eline kılıcını alıp yeri göğü delecek kahramanları (İngilizce'si hero, Aferin) da yokmuş. Bu cult'ın büyücüleri daha önce görülmemiş büyü numaraları yaparak halkı öldürmüşler, köylerini yağmalamışlar, taş üstünde taş, boyun üstünde baş bırakmamışlar. Ve, en sonunda da kötülüklerin en kötüsünü yaparaktan, kralın güzel (olabilir) , alımlı (mümkündür) ve zeki (imkansız) kızını kaçırmışlar. Kral ne



yapacağını şaşırmış. Ancak iyi ki yanında yeni veziri kudretli ve kuvvetli ve karizmatik ve saçma büyücüsü varmış. Kral varını yoğunu bu büyücünün yapacağı büyü için ortaya koymuş, elmaslar, yakutlar, zümrütler akmış, yanmış, harmanlanıp büyü malzemesi yapılmış ve sonunda büyücü Cehennemin derinliklerinden güçlü, zeki, ayı gibi ve acımasız bir savaşçıyı getirmiş. Yani o ölümden geri gelmiş, bu bağlamda o revenant, celui qui revient.
Tahmin edeceğiniz gibi siz bu oyunda kralın kaçırılan kızını oynuyorsunuz.... ay yaaaa.... buna inanan var mı acaba? Siz tabii ki kralın başçavuşunun eşeği.... neyse tamam be üfff. Siz revenant'ı, yani güçlü savaşçıyı oynatacaksınız. Konu her ne kadar biraz Zeyna'yı hatırlatsa da bence, yine de, oldukça başarılı. Hazır aklıma gelmişken, Zeyna benim en sevdiğim televizyon dizisi bunu da göz ardı etmemeliyim.

Oyunun hala ne tarz olduğunu anlamayanlara da biraz açıklama yapalım. Bir çeşit action-adventure, ancak action yönü çok daha ağır basıyor. Konuşmalar bir yere kadar önemli. Yine de oyundan zevk alabilmek için, yani konuyu anlayıp dahil olabilmek için İngilizce bilmeniz ön şart. Diablo'ya çok benziyor ancak çok daha gelişmiş gibi geldi bana. Gerçi şahsen Diablo ustası değilim ama yine de orada sadece mouse falan kullanılıyordu, oysa burada klavyeye tam bir hakimiyet şart. Bir nevi Mortal Kombat. Sahiden bu benzetmeyi yapınca fark ettim oyun gerçekten başka bir perspektiften Mortal Kombat'a benziyor.
Oyun Diablo'dan daha gelişmiş dedik, ki bu doğal, peki acaba Diablo'dan daha güzel mi? Hayır değil, her nedense o daha zevkli bir oyundu gibi geliyor. Zamanına göre belki, belki bir çeşit ilk diye. Aslında ilk falan da değil, bu türün ilk oyunu Crusader: No Remorse, ve Blizzard o oyunu da taklit etmişti, bir çok kişi Diablo'yu orijinal fikir sanar hal bu ki.
Geçtik. Oyunda büyü yapmak biraz karışık. Benim yaptığım gibi hemen başında her türlü kombinasyonu sakın denemeyin, hiçbir alakası ilgisi yok. İlerledikçe yeni spell scroll'lar buluyorsunuz ve oradaki Talisman'lar sizde varsa onları doğru kullanıp büyü yapabiliyorsunuz. Kısaca talisman ya da scroll bulursanız atlayın.
Bunu da geçtik. Oyunla ilgili tips&tricks. Bu konuda söylemek istediğim çok da bir şey yok. Zaten genelde combat'a dayalı. Ancak belirtmek istediklerim şunlar olabilir. Bir kere benim yaptığım gibi iyi kalpli insan olmaya çalışmayın, başta zindandaki adamı öldürtmeden kesinlikle çıkamıyorsunuz kaleden. Bence oyunun daha başında böyle bir hata oldukça kötü olmuş. İkincisi ise, ay bunu söylesem mi bilemiyorum, tadınızı kaçırmak da istemem ama... ya açıkçası.... Oyunda Invisibility büyüsünü bulunca her şey bitiyor. Normalde bu gibi durumlarda vurduğun zaman biterdi invisibilitiy, ama artık bir bug mı olmuş, yoksa böyle mi doğru bulmuşlar bilemiyorum fakat bu oyunda siz birisine vurunca büyü bozulmuyor. Ya şöyle diyeyim, oyunun son canavarı bana bir hasar bile veremeden oyun bitti yani.
Her neyse. Yeni silahlar ve zırhlar ve... ve ve her şeyi aldığınız yeri iki level'da bir gezmeyi unutmayın. Çünkü aslına bakarsanız oyun birazcık da burada dönüyor.
Her neyse kısaca anlatmaya-tanıtmaya çalıştım. Zaten söylencek çok söz yok, akide şekeri gibi oyun oynanıyor işte. Aman diyorum bilgisayarınıza güvenmiyorsanız almayın, ve klavyenize güvenmiyorsanız da almayın (güzel kelime oyunu).

söyleyebilirim ki bu dövüş sistemi kesinlikle devrim yaratıcı"

Rex Dickson - Lead Designer

-Polat.
-Efendim Burçak.
-Al yazdım oyunu. Ama İbranice yazdım sence bir sakıncası yoktur umarım.
-Tabii ki yok Burçak ne sakıncası olacak çeviririm hemen.
-Ama az önce Afganistan'a havalanan bir uçağın tekerleğine yazdım, sorun yok değil mi?
-Biraz abartmışsın ama hallederiz. Bu arada bir şey söyleyeceğim. Sen salaksın.
-Üff yeter yani bu da salak salak. Sensin salak.
-Burçak editörünle doğru düzgün konuş.
-Senden de iğrendim yılan gözlerinden de.
-Aferin.

2 CD

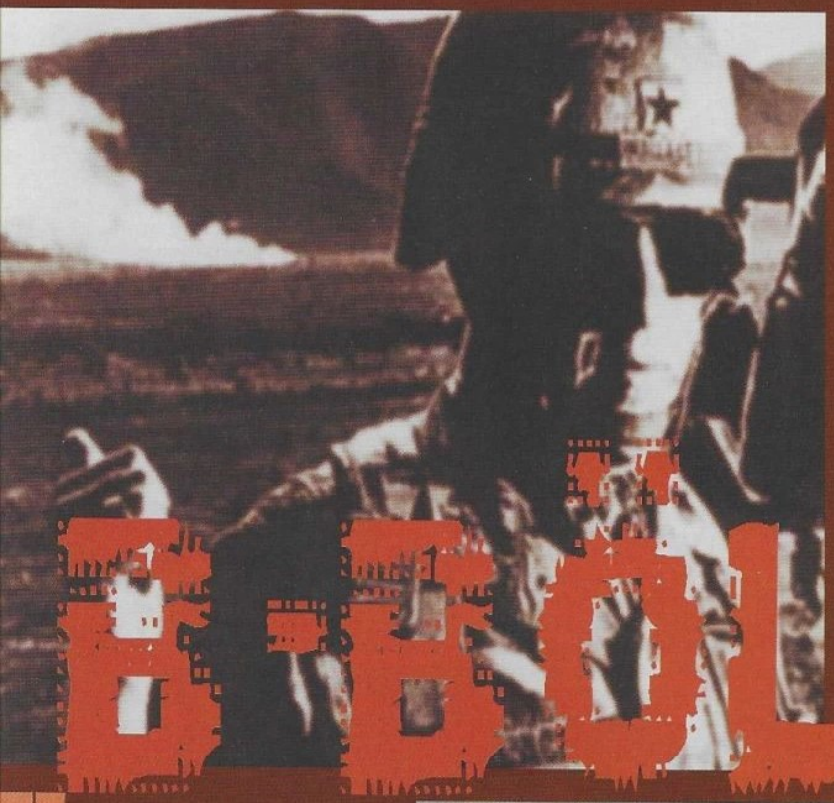
FİRMA: Eidos Interactive
TÜR: FRP
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 400 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator (recomended)

Diablo çıkmadan önce Frp'ye doymak istiyorsanız Revenant sizi kesinlikle tatmin edecek. Garanti. veriyorum

Türkiye Distribütörü
Ersan Games
Tel: 0212 290 24 90

% 80

"Herhangi bir durumda kazanmanın en etkili yolu, kazanan stratejiyi bulmaktır"



BİR ÖL GEZİ

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Başka birisi olsa benim yerimde çoktan bırakırdı, ama ben inatçı olduğum için, inatçı olmamın güzel olduğuna inandığım için hala her gelen yeni oyunla ümitlenmeye, ve her sefer ümidin kırıldığı halde üzülmemeye devam ediyorum. Gecenin köründe de oturmuş size bunlarla ilgili fikirlerimi anlatıyorum. Hay Allah'ım ya.

Bana gelen mail'lerden izlediğim kadarı ile yazılarımı okuyanların ortak görüşü pek çok oyunu beğenmiyor olduğum. Evet bu doğru, gerçekten de oyun beğenmekte zorlanıyorum. İyi niyetli olmama rağmen, bir oyunun beni bilgisayarın başına çivileyebilecek olmasına, saatlerce kapalı bir odada kalmayı göze alacak olmama rağmen, yine de her sene gelen oyunlardan en fazla 4-5 tanesini oynamaya değer buluyorum.

Zaten oyun zevkim yavaş yavaş single player yerine multiplayer oynamaya doğru kayıyor. O yüzden single player'ı güzel olan oyunların bu özelliğini de pek umursamamaya başladım. Açıkçası single player'ı güzel olup da multiplayer'da işkence şeklini alan evrendeki tek oyun Heroes of Might&Magic ile ve bu serinin tamamı ile gurur duyuyorum, zaten birkaç gündür de kölesi olmuşcasına, çılgıncasına Armageddon's Blade expansion'unun oynuyorum.

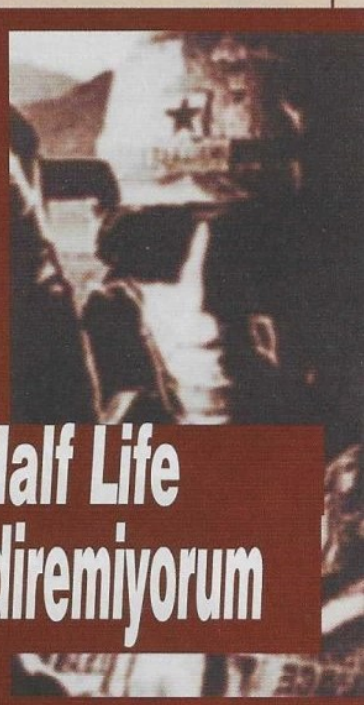
Multiplayer gaming iyi de, güzel de, şanssız birisi olduğum için zamanında Türkiye'de doğmuşum ve hala orada ikamet ediyorum. O yüzden olsa gerek Internet bağlantım felaket derecede kötü. Zaten sanırım bağlantısı iyi olan kimse yok, çünkü burası Türkiye, fark burada. Mesela az önce ICQ üzerinden Age of Kings'in şu anda igl.net birincisi, ve Age of Empires'ın eski Dünya Şampiyonu ile konuşuyordum. Yeni bir oyundan çıkmıştı, zor bir oyundu, kazanmıştı, bayağı mutluydu falan. Bana sabaha karşı 4'te, yani bizim saatimizle sabaha karşı 4'te Gaming Zone'da Age of Kings turnuvası olacağını, katılıp katılmayacağımı sordu. Ben de çok katılmak isteyeceğimi, ancak ping sorunu olabileceğini söyleyince, o da aynı sorunların Age of Empires oynarken de olduğunu hatırladı ve bana gerçekten de o ping ile katılamayacağımı düşündüğünü belirtti. Zaten söylenecek de pek bir şey yok, daha önce katıldığım her türlü turnuvada da, oyunda da, bazen öyle uzun süreler lag oldu ki oyun oynarken duş falan yapabiliyorduk. Ayıp olmasın diye artık katılmıyorum bile. Oysa oralarda başarılı olabilecek bir oyuncu olduğumu ben de biliyorum, konuştuğum adam da.... bayağı üzücü.

Tabii bu bir tek benim problemim değil. Bazı örnekler de verebilirim. Mesela Alp Övütmen. Starcraft'ta Dünya çapında bir oyuncu olabilecekti, hatta en iyi oyuncuların oynadığı Kali Server'ında 13.lüğe kadar yükseldi. Ancak oyunlarını sadece gece saat 2'den sonra oynayabiliyordu, ve o zamanlar bile ping sorunu oluyordu... tahmin edin neden? Çünkü Türkiye'de Internet bağlantısı öyle kötü ki, başka zamanlar ping'i 28000'e kadar çıkıyordu. Tabii bunun doğal sonucu, okul vs. başlayınca oyundan kopmak zorunda kaldı, hoş onlar yokken bile zaten gece 2'de oyun oynamak zorunda kalması üzücü bir durum.

O yüzden bize de kala kala single player'ı güzel oyunlar kalıyor. Gerçi güzel yurdumun dört bir yanı internet kafelerle dolu ama, onlar da ancak öğrenme içgüdüsünden uzak, sadece "zevk almak için" oynanan oyunlardan daha fazlasını veremiyor, gördüğüm kadarı ile İstanbul'da Starcraft'ın iyi oyuncular tarafından oynandığı Sihir Kafe ve Quake'in her türlüsünün iyi oyuncular tarafından oynandığı MegaByte adlı kafe dışında.

Eh, bundan olsa gerek, ben de bir oyunun single player'ından çok şey bekliyorum. Örneğin oyundan bana risk alma şansını vermesini bekliyorum. İkincisi, iyi bir oyundan, çok iyi oyuncular yaratabilmesini bekliyorum. Demek istediğim şu: Quake'te bana hiç frag vermeyecek oyuncular var. Onlara da hiç frag vermeyecek oyuncular var. Onlara da hiç frag vermeyecek oyuncular var. Yani böyle yaklaşık 8-10 tane kat vardır. İyi oyuncu olmak demek oyunu artık aşmış olmak demek olabiliyor, ki Quake'te bu şans var. Fakat, örneğin Alien vs Predator isimli saçma sapan oyunda, çok iyi bir oyuncu ile normal bir oyuncu arasında çok da bir fark yok. Zaten bu yüzden olsa gerek, "sadece zevk almak için, kazanmayı önemsemeden" oynayan oyuncuların sıkça tercih ettiği bir oyun bu. Sanki oyunu kazanmak amacı ile oynayan gerçek gamer'lar zevk almıyorlarmış gibi bir izlenim yaratabilecek bu yaklaşımı ne kadar kınadığım açık ve seçik sanırım. Ayrıca iyi bir oyundan doyurucu olmasını beklerim, yani süre olarak. Kısa olduğu hale beğendiğim tek oyun sanırım, hayatımda oynadığım tek adventure olan Full Throttle. Hala bulursanız kesin alın, ki bulamazsınız, fakat bence gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri, bir de o saçma arcade bölümleri olmasaydı. Pek çok single player oyun daha siz ne olduğunu anlamadan bitiyor, alın size Tiberian Sun, ya da Revenant. Hatta, hazır aklıma gelmişken, Tiberian Sun'ın multiplayer'ını beğenmememin sebebi de zaten az önce bahsettiğim şey, yani oyun size süper oyuncu olma şansı tanımıyor, gayet dar ve sınırlı bir çemberin içinde dönüyor, sonuç olarak her binadan en fazla bir tanesi efektik olduğu için, risk almak ve iyi oynamak diye bir şans yok. Tabii bunun arkasında ne görüyoruz: kötü oyuncuların, daha doğrusu, iyi oyuncu olma isteği olmayan, öğrenme içgüdüsüz oyuncuların da oynayabilecekleri oyunlar yapan ve böylece voliyi vuran büyük firmalar, ki bu da apayrı bir sinir konusu.
Duyduğuma göre gelmiş geçmiş en iyi oyunlar sıralamasını yapan kurumlar Half-Life'ı bir numaraya oturtmuşlar. Bu kadar saçma bir şeye akıl sır erdiremiyorum. Bence single player'ı bile çok kötü olan Half-Life –birkaç yeni fikir ve biraz heyecan, ama bunlar bir oyunu güzel yapmaz- multiplayer'da gördüğüm en kötü fps. Hatta o motor üzerine çıkan yeni oyun Team Fortress de bir o kadar kötü.
Bu yaklaşımlardan öylesine sıkıldım ki... iyi olan-olmayan her oyuncunun zevk alabileceği oyunları iyi oyun sayan bu kaybetme düşmanı zihniyet baydı beni. Bundan son derece ağzımın yandığının farkındasınızdır herhalde. Fakat gelip de bana "hadi 1v1 starcraft" gibi ukalaca bir tavırla (Mesela ben demin bahsettiğim AoK'daki dünya ikincisine "Hadi 1v1 yiyor mu?" falan demiyorum... onun başarısına saygı duyuyorum) yaklaşan, sonra benim ilk beş-altı dakikada oyunu bitirmem üzerine "sen oyunu sırf kazanmak için oynuyorsun" diyen insanlardan gına geldi. Ben onu yendiğim için haksız duruma düşüyorum ya, bunu hiç anlamıyorum. İşte bu yazıları da burada okuyanlara demek istiyorum ki, herhangi bir oyunda ya da herhangi bir dalda sizden daha başarılı birisini görürseniz, onun yetenek ya da bilgisine saygı gösterin. Çünkü öğrenmenin tek yolu bu iyi niyetten geçer. Bu mantığı anladığınız zaman, ve daha iyisini yapma özlemi ile tutuştuğunuz zaman (gerçekten de böyle bir şey var, inanın bana), her konuda daha başarılı ve iyi niyetli olduğunuzu fark edeceksiniz. Benim Türkiye'de oyun oynayanlar ile ilgili en büyük sorunum bu, yoksa çok yetenekli olduğuna inandığım oyuncular hala half-life oynamazlardı.
Her neyse, umarım bu yazılar amaçlarına ulaşıyorlardır.

Son olarak eklemek istediğim önemli bir şey var. Daha gencecik bir yaşta GameShow gibi bir bilgisayar dergisinde yazarlık yapmaya başladım. Bunun bana yüklediği sorumluluklar –hele bir de yazılarımı okuyan kitleyle her an karşılaşabilecek olmam(Kamer-Sihir Kafe, her türlü Net ortamı, özellikle multiplayer oyunlar)-, işleri daha da zorlaştırıyor. Bakın, dergi ile ilgili bir eleştiri yapacaksanız, bunun yapılacağı tek yer az yukarıda geçen mail adresidir. Çünkü ben, ne bileyim, Starcraft oynarken orada GameShow yazarı Burçak olarak değil, OoT klanının bir üyesi olan, bir oyuncu olarak bulunuyorum. Hele bir de yaşımı duyan insanlarda direk bir "üff, bunun da havasından geçilmez şimdi" gibi bir yaklaşım baş gösteriyor, oysa hiç alakası yok. Starcraft'ta oyun oynadığım adamın oyundan çıkarken "iyi oyundu ama seni yenebilirdim, ayrıca GameShow bu ay güzel olmamış" demesi beni oldukça rahatsız ediyor. Negatif eleştiri yapacaksanız, özellikle negatif eleştiri, bunu yapacağınız yer yukarıdaki mail adresidir. O an sadece starcraft, ya da ne bileyim, Quake oynuyor oluyorum ve inanın GameShow'u nasıl bulduğunuzu önemsemiyorum, çünkü sizi de bir okuyucu olarak değil, bir oyuncu olarak görüyorum orada. O yüzden, dergide yazmayan hiçbir yer-adreste, Gameshow chat odası dışında, bana dergiyle ilgili, özellikle negatif eleştiri yapmayın, beni bu şekilde taciz etmeye hakkınız yok. Ayrıca dergide yazar olmayı bir üstünlük ya da statü meselesi olarak görmüyorum, o yüzden bu konudaki saçma itham-ön yargılarınızı kendinize (ya da kedinize... kedi dedim de, köpek aldım) saklayabilirsiniz. Gerçekten son bir ayda özellikle başıma gelenlerden sıkıldım. Bu yazıya da üzerine alınması gerekmeyen hiç kimse alınmasın, bütün okuyucularla tanışmak benim memnun eder, bunun da hala arkadaşlık ettiğim bazı insanlar en iyi kanıtıdır. Ancak sırf laf söylemiş olmak için, akıllı gözükmek için, saçma sapan yerlerde abuk sabuk eleştiriler yapmaya gerek yok, o bir, dergide kendi yazılarım dışında hiçbir şeyden de mesul değilim, bu iki. Umarım bir daha böyle açıklamalar yapmak zorunda kalmam.

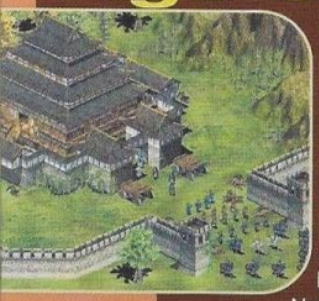


Duyduğuma göre gelmiş geçmiş en iyi oyun Half Life seçilmiş. Bu kadar saçma birşeye akıl sır erdiremiyorum

.....dedi ve gitti Burçak. Üzerinde birkaç günün yorgunluğu mu desem, siyah bir mont mu desem, öyle bir şey vardı. Bu haliyle bir yanardağdan daha heybetli görünüyordu. Görünüyordu görünmesine, ama önünü göremiyordu, ve çarpıp yere düştüğü direk onu sonsuza dek lanetlemiş oldu. Ah Burçak, bir kere de her işi "sonuna kadar" doğru yapsan, der gibi bir hali vardı ama, hali kalmamıştı ki....

B-BÖLGESİ

Age of Kings Strateji guide



Bir ay sonra yeniden merhaba. Öncelikle geçen ay ki AoK yazıma gösterdiğiniz inanılmaz derecede olumlu ve alımlı, övgü dolu tepkilere çok teşekkür ederim. Şu sıralar ortalama olarak insanları en çok ilgilendiren oyun olduğunu sandığım AoK'yı, en azından bir ay daha köşemize konuk edeceğimizi söyleyerek başlayayım. Gelecek aya da size büyük bir sürprizim var, ama şimdilik sürpriz olarak kalmaya devam etse iyi olur, bekleyelim.

Net kafelerde bir çok oyuncu AoK'yı oynamaya başladılar. Tabii henüz dünya şampiyonları çıkartamadık ama sanırım AoK'da, AoE'de olduğundan daha başarılı olacağız.

Bana en çok gelen sorular ve cevapları, bir nevi FAQ (çok sevdiğim bir terim):

-Rush nedir ya, anlatıp duruyorsun?

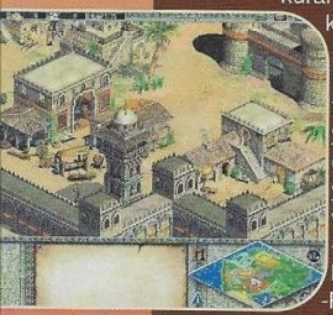
Aslında tanımından emin olmadığım bir kavram ama, bildiğim kadarı ile, en azından benim yorumum ile, herhangi bir oyunda, daha başlarda ve ilkel ünitelerle yapılan saldırı. Mesela AoK'da ikinci çağda scout'ları light cavalary'ye upgrade edip saldırırsanız bu rush oluyor. Ama bunu kırkıncı dakikada değil de, on üçüncü dakikada yaparsanız rush oluyor. Kırkıncı dakikada hıyarlık, salaklık gibi değişik tanımları olabiliyor.

-Peki sonuç olarak, AoK'da rush oluyor muymuş?

Evet, bayağı da güzel oluyor. Yalnız genel tanımın aksine, rush oyun kapattırmıyor, sadece ufak bir üstünlük sağlıyor. Yani rush yapıp da kazanamazsınız ama kazanmayı garantileyebilirsiniz.

-Teutons çok güçlü, ne iş, var mı bir çaresi?

Aslında pek de bir çaresi yok, gerçekten çok güçlüler. Zaten ortak karar ile oyuncular genelde Teuton oynamayı bıraktılar. Böyle bir kural yok fakat oldukça abartı olduğu açık. Zaten patch'in eli kulağındaymış.



-Oyun nerede oynanıyor? Ben nerede oynayayım?

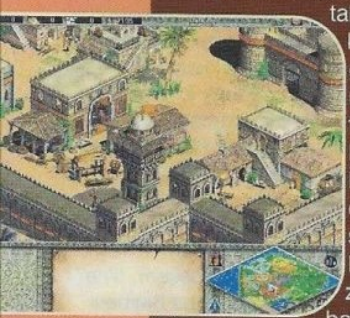
Bir kere mantardan çabuk yayılan Net Kafelerin tamamında oynanabiliyor. Net üzerinden, www.zone.com'da oynanabildiği (ve burada kendine özgü bir puanlama sistemi olduğu) gibi, aynı zamanda www.igl.net/zaok adresinde de başka bir ladder sistemi var.

-Single Player için ne diyorsun?

Hiç oynamadım, ve oynamam diyorum.

-Persler çok güçlü, bir sürü fil yapıp saldırıyorlar, ne yapacağım?

Bir kere böyle saçma şeyler söylemeyeceksin. Ne demek bir sürü fil yapmak. Pers bu işi oyunun kaçıncı dakikasında yapabiliyor? Bence en erken 18-19'da fil yapmaya başlayabilir. En hızlı Castle yapma yarışmasında bile çok çok iyi oyuncular 14-15 dakikada takıldıklarına göre, demek ki sizin bu şekilde kaybetmeniz için şöyle bir -25 dakika gerekiyor. Ona bakarsanız, her ırk her üniteden 100 tane yapıp saldırsa yener. Ha filler için özel taktik istiyorsanız, o zaman başka. Öncelikle rahipler ve converting. İkincisi pikeman'ler. Bu arada çok sayıda okçu da bayağı iyi olur. Bir daha böyle saçma sorular duymayayım. Oyunun 30. Dakikasında devreye giren taktik olmaz. Ki zaten bunu soran kişi Imperial Age'den falan bahsetmiş. Adamı o kadar boş bırakırsan fil de yapar mamut da yapar. Hay Allah'ım.



-Cataphract'lar beni dümdüz ediyor, imdat ki ne imdat.

Geçen sorudan ders almamış bir soru. Oyunda ekonomik olarak cataphract ile mantıklı bir biçimde savaşabilen tek ünite deve. Fakat adama kaleyi diktirirsen, cataphract da yapar. Mühim olan oyunu ekonomik olarak o noktaya getirmemek. Bin tane asker biriktirip saldıran her rakibi ekonomik olarak yenebilirsiniz. Geçen yazıyı daha iyi okuyun.

-TC Push yapıyorlar, mahvoluyorum. İmdat.

TC Push rakibe doğru TC'ler yapa yapa ilerlemek, o sırada üretileni bir önceki ile korumak demek. Tabii bayağı gıcık bir taktik. Öncelikle başta size verilen scout'u kaybetmeyeceksiniz, o biir. Sonra bunun gerçekleşmesine yakın üssünüzün çevresinde dolaşıp duracaksınız, böylece ilk TC'yi uzağa kurmak zorunda kalacak, o ikii. Sonra da battering ram'ler yapıp saldıracaksınız, üüüç.

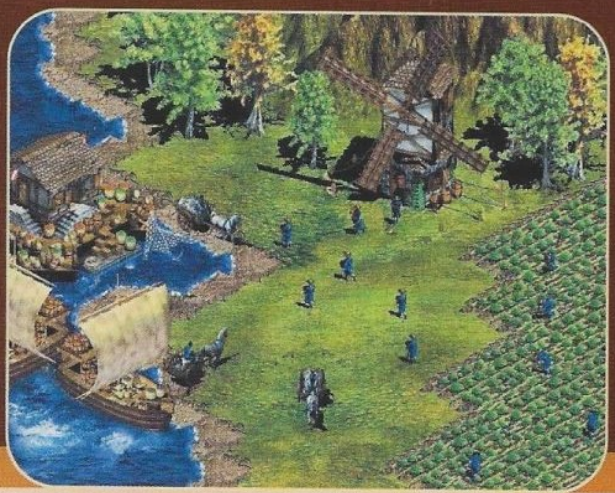
-Dibime kale kuruyor, yine mahvoluyorum. Yine imdat.

Aynı şekilde scouting ile oraya kaleyi yaptırmayacaksın. Ayrıca başıma gelen bir şeyi anlatayım, baktım on tane kadar işçiyle oduncularımın dibine kale kuruyor, ama scout gezdirdiğim için daha başlamadan gördüm. O kaleyi yapmaya başlar başlamaz hemen iki katı kadar işçiyle az sonra yapmayı planladığım kaleyi oraya diktim, kalem ok atmaya başladı, bütün işçileri öldü, kalesi de elinde patladı. Ama tavsiye etmiyorum. Peki niye yaptım ve anlattım o zaman? Çünkü olay anında hiç askerim yoktu, hepsi saldırıda ölmüştü de ondan. İşte bu da anında doğru karar verebilmek oluyor. O kale oraya kurulsaydı kaybetmiştim. Demek ki, ne pahasına olursa olsun kurdurmama gerekiyordu. Ben de bunu göze aldım ve defansif oyuna geçtim, ancak ondan daha önce kale yaptığım ve on işçi öldürdüğüm için oyun boyunca ekonomimi üstün tuttum, ve sonunda kazandım.

-Emin Gür beni Kamer'de hep yeniyor, ne yapmalıyım? (cidden, en çok aldığım soru bu)

Yapılabilecek bir şey yok. Henüz onu yenecek kıvamda bir oyuncu yok. Eğer olursa ben de Emin'e yeni taktikler öğreteceğim için hiçbir şekilde onu yenemeyeceksiniz ne yazık ki. Takmayın kafanızı, sevinsin o da.

Bu ay bu kadar. Bir dahaki aya bakalım ne olacak?



online gaming

Burak HUN
bhun@kamernet.com

Offffffff valla bu ay i tamamiyle kiniyorum. Ne duzgun oyun cikti! [Diablo2, Quake3] Ne de kablo net geldi. Kablonet yetkilileri saolsun surekli kablonet in cikis tarihini erteliyorlar bu seferde duyduguma gore subat ayina felan kalmis :(Ya sole agiz tadiyla internetten bir oyun oynayamiyoruzya kuduruyorum[z] Herneyse gelelim bu ayki konumuza.

Bu ay belkide su ana kadar yasadigim en durgun aylardan bi tanesi idi online gaming acisindan :(. Bu ay sizlere Turkiyenin Quake3 Clanlerinden ve son Quake1 turnuvasinda Turkiye sampiyonu olan , en iyi kadroya sahip olan ve en iddalisi olan NI[Negative Impact] claninin kaptani olan Survivor la olan roportaj imi yayinliyorum.

Wanted: Ni Clani nasil kuruldu?

Survivor: Eski clanimiz Ers Kazuyama'nın fransaya gitmesiyle dağılınca yeni bir clan kurma çalışmalarına hemen başladık. Araya almanlarla maç girince bu işi ertelemek zorunda kaldık. Polaris 'in quake'i bırakma girişimi de son darbeyi vurdu.Ve ni clanini Quake3 clani olarak kurduk[Codon ve Survivor]. Ama sonradan polaris 'in ve Darkkiller'ın katılımlarıyla clan daha da güçlendi ve bugünkü durumunu aldı.

Wanted: Ni claninin gelecekteki planlari, beklentileri ne?

Survivor: Gelecekteki en büyük planı Türkiye Wdt takımına olabildiğince cok adam sokabilmek
vede belki gelecekteki quake1 turnuvalarındada aynı başarısını devam ettirebilmek.

Wanted: Turkiyedeki Quake ile ilgili neler dusunuyosun?

Survivor: Genel olarak türk quake'i internet bağlantısı ve server azlığı yüzünden büyük bir sıkını içerisinde.Net cafelerdeki network ortamı bu sorunlara biraz çözüm getirsebile türkiyede pro bir quaker olmak gerçekten de zor. Öncelikle Türk quake 'inde Turnuva olayları çok az vede düşük ödüllü. Bu yüzden quake kasma için gerçekten de bu oyuna aşık olmanız gerekiyor ayrıca sponsorluk kavramı neredeyse hiç yok.Turnuvaya çağrılsak gidemiyoruz. Rakiplerimizi Türkiye'ye getirsek paralarını cebimizden ödüyoruz. Aslında avrupa'nın clan nine öncesi durumunu andırıyoruz(Hatırlarsan onlarda Pgl turnuvalarına gıpta ile bakıyordu) Ama nine studios ile işbirliği yapan clan 9 amerikalıların efsanevi clani deathrow u yenerek avrupalıların önünü açtı şu an Amerikada yapılan turnuvaları bile avrupalılar kazanıyor.(aynen frag3 te olduğu gibi) Bence biz de biraz özveri ve cesur atılım sayesinde bu kısır döngüden kendimizi kurtarabiliriz.Wdt bunun için iyi bir fırsat olabilir. Yeterki gerekli destek gösterilsin.

Wanted: Son olarak, Clanin su anki uyeleri kimlerden olusuyor?

Survivor: Survivor,Darkside, Codon, Wanted, Polaris, Goliath, Grind, Darkkiler.

Wanted: Bize zaman ayirdigin icin saol[sanki baska isi varda :P]

Survivor: reca

ah hemde ne ah, su kablonet Turkiyeye bir gelsin, bazi kesimdeki insanlar internet uzerinden nasil oyun oynandigini saskinlikla izliyecekler. Sanane Inc. Bu ay in ortalarinda yaptigi aciklamayla yakinda Diablo II, Duke Nukem Forever, Ultima Online, Unreal Tournament, Kingpin, Tribes, Tetrinet gibi oyunlara server olabileceklerini acikladi.
Gerci acsada pek birsey farketmez, Turkiyede boyle baglantilar oldugu surece :(. Onumuzdeki ay Diablo2 yada Quake3 un cikmasi umidiyle...

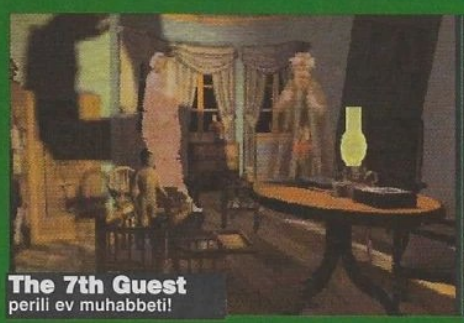
THE EXPERT

"Oyunlarda söylenecek son söz! Eleştirimin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz"

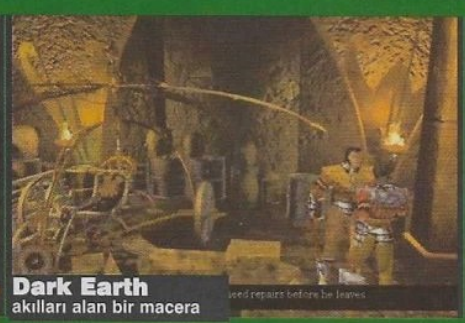
Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com

TEAM APACHE - [Simis (1 CD)] : Simulasyon oyunları deyince aklınıza ne gelir? Uçak, helikopter, tank gibi araçların gerçeğine yakın benzetimleri mi? Bu kısmen doğrudur. Bütününde ise sanal dünya sathında yaratılan her oyun bir simulasyondur. Neticede yapılan iş ne olursa olsun esas mesele, olayı, dijital manada hakiki olana maksimum benzetebilmektir. Bugünlerde yapım aşamasında olan The Sims adlı oyun söylediklerimi birebir doğrulamakta adeta. Sims günlük yaşamın simulasyonu. Bir gününüzü bütün detaylarıyla simule ediyor, yaşatıyor. Harbiden büyük merakla bekliyorum bu oyunu... Ama dersimiz Sims değil tabii. Dersimiz Team Apache. Ben helikopter oyunlarını sevmem aga. Hele helikopter simulasyonlarını hiç beğenmem. Sebebi basittir. Beceremem, teknik detaylara boğulduğunu düşünürüm... TA öyle değil. Detaylar teknik düzeyden çok oynanabilirlik boyutunda ve gerçekçiliğe katkıda bulunurken oyunun zevkini düşürmüyor. Fizik modellemesi zayıf, hatta kötü. Grafikler iyi, hatta çok iyi. Bunun bedeli var elbet. Eğer direct3D uyumlu 4 MB hafızalı bir ekran kartına sahip değilseniz Apache' i unutun. Software kısmı rezalet görüntüler içeriyor ve çok yavaş, artı en az MMX istiyor. Hardware ile software arasındaki farkın bu kadar açık olması acı ama gerçek. Sesler oldukça başarılı. Koca bir Apache takımını yönetmenin zevki, görevlerin iyi dizaynı ve ara demolarda aktarılan filmlerle de desteklenince üzerinde uğraşıldığı apaçık belli olan güzel bir "benzetme" oyun çıkıyor karşımıza. Gördüklerimin en eğlencelisi. Sadece simulasyoncular için değil, herkes için...

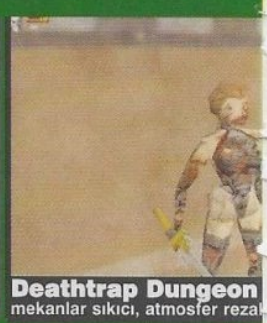
A FORK IN THE TALE - [Any River (5 CD)] : Tempo! Kimsenin hakkında hiçbir halt bilmediği Fork In Tale' ı tanımlayacak söz... Türkiye' deki pek az bilgisayarcıya, pek az gürültü çıkararak gelen ve pek az ilgi gören bir tuhaf durum Fork. Büyük ihtimalle bütünüyle FMV' lardan oluşan görüntülerle yapıldığından dolayı hakettiği alakayı bulamadı. Bunu anlarım ama yine de, bana göre, AFITT bu türün en iyilerinden. Yanılmıyorsam birkaç amatör biraraya gelip profesyonelce bir şeyler yapalım demişler. Ellerine bir ya da birkaç kamera alıp tamamen aksiyon içeren sahneler çekmişler, daha sonrada ekranda oluşan şekillere klikleyip bu sahneleri randomize biçimde seyredebileceğimiz bir interaktif sistem yaratmışlar. Herşey çok basit görünsede aslında değil. Oyunda hikaye akışını sağlayabilmek için müthiş bir zamanlama ve tempo yakalamanız gerekiyor. Ekrandan gözünüzü bir saniye ayıramıyorsunuz. Tek dinlenme fırsatınız arada nadiren çıkan puzzle' ımsı sahneler ki bunlarda çok basit şeyler.



The 7th Guest
perili ev muhabbeti!



Dark Earth
akılları alan bir macera



Deathtrap Dungeon
mekanlar sıkıcı, atmosfer reza

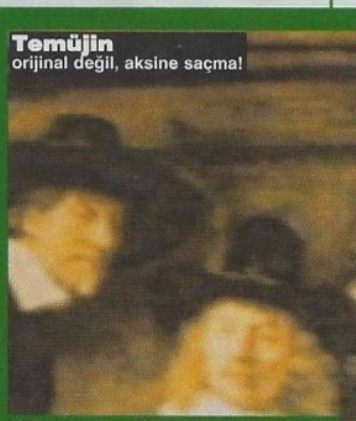
Olaylar tamamen komedi tarzında işlenmiş. Efendi efendi ortalarda dolanırken telaşlı kadının biri size çarpıyor. Bir müddet sonra kötü adamların silahlarından çıkan mermilerle vuruluyorsunuz. Gözünüzü açtığınızda bambaşka bir mekanda ve zamanda bulunuyorsunuz. Denizin dibinde, ortaçağda! Hemen akabinde inanılmaz bir hızla hareket ve espri dolu macera başlıyor. Bittiğinde bayağı bir ter atmış olacaksınız emin olun. Video görüntüleri kaliteli, kamera kullanımı ustaca, senaryo enterasan. Yine de verdiğiniz paraya değip değmeyeceği konusunda kararsızım (yazıyla; beş silidii). Ucuza düşerse şöyle bir bakıverin.

TEMÜJIN - [Southpeak Interactive (6 CD)] : ... Bildiğimiz adıyla Cengiz Han... Büyük komutan, büyük teşkilatçı, büyük taktik üstadı... bü... yük yıkıcı, kundaklayıcı, bebek katili, anası Türk olduğu halde Türk düşmanı, ölümün simgesi, kan emici barbar! Moğolların o sefil tarihlerinde oluşturabildikleri en parlak dönemin yaratıcısı ve sınırları itibariyle gelmiş geçmiş en büyük kara imparatorluğunun kurucusu bu adamın gayesi neydi? Amaçsızca toprak ele geçirmek ve yaşadığı müddet zarfında iktidarını kanla perçinlemekmiydi yoksa pekçok maceracı liderin (Alexander, Bonaparte vs...) düşlediği gibi kendi kavminin önderliği dahilinde oluşacak yeni bir dünya peşindemiydi? Aslen farketmez. Ölümünün hemen akabinde iç çekişmeler ve sonu gelmez çatışmalar neticesinde tüm yaratımlarının yitip gitmesi kurduğu imparatorluğun ne kadar ince dengeler üzerine oturduğunun göstergesidir. Beşeriyete kan, acı ve gözyaşından başka hiçbir kıymet kazandırmamıştır Cengiz Kağan. O günkü Moğolistan ne ise bugünkü de odur. Kurak, çorak, bereketsiz, ilkel. Moğollar, beyaz ırkın Asyadaki tek gerçek temsilcisi Türklere karşı, soydaşları olan Çin ahalisiyle beraber giriştikleri korkunç katliamın bedelini ödüyorlar. Dün ve bugün... hep ödeyecekler. Gerçekte Temüjin, imparatorluğundaki Türk unsurlarını güçlü kıldığı müddetçe varolmuştur. Ne zaman uşak efendi rolüne soyundu, o zaman dirayet kalmadı ve bina içindekilerle beraber yitip gitti ... Cengiz efsane değil, bir korkudur... Hepsi bu. Southpeak Interactive bu çöken yapının altına elini sokup, kalan ne

varsa onu kurcalamaya karar vermiş anlaşılan. Çıkanda ahım şahım birşey olsa bari. Ben henüz bu oyunu seven birine rastlamadım ağalar. Video Reality denilen, ne boka yaradığı, ne kadar "reality" kazandırdığı belli olmayan dandik sistemle yapılmış bir adventure Temüjin. Bütünüyle video görüntülerinden oluşan oyun, görüntü akarken oyuncunun sağa sola falan bakabilmesine izin veriyor ve kesintisiz bir hikaye akışı sağlıyor. Bence hiç orijinal değil aksine saçma. Filmler ve seslendirmeler güzel, konu ise tek bir müzenin içinde geçtiği için sıkıcı ama yine de özgün sayılır. Doğaüstü güçleri olan adamlar tarafından Cengiz tekrar hayata döndürülmeye çalışılır. Bunun içinde Stevenson müzesi merkez bellenir falan... Aslında gizemli görünüyor ancak uygulama kötü. Minnacık ekranda olaylar gerektiği heyecanla aksetmiyor bir türlü. Sürekli odalarda dolanıp oraya buraya klikliyorsunuz. Tabii İki dakkada bir puzzle çözmezsenizde kattiyen olmaz. Bitirilmesine tanık olmuş biri olarak tek söyleyebileceğim olayın felaket boğucu olduğu şeklinde. Hem zaten Cengiz efendinin canlandığı bir kapalı mekan macerası kime cazip gelebilir ki ?... Bana değil emin olun.

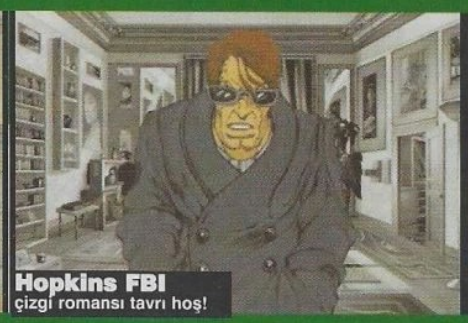
HOPKINS FBI ! - [Mp Entertainment (1 CD)] : Kamer tayfasının ,nedendir bilmem, ısrar ve inatla çıkardıkları şu uyuz FRP dergisine yazdığım ilk ve son adventure çözümüydü Hopkins. Fena bir yazı olmamıştı hatırladığım kadarıyla. Daha sonra yapmak istediğim işin Expert türü birşeyler olduğunu hissedip dergi içindeki o kısmın formatını değiştirdim. Çözümünü verdiğim Hopkins FBI hakkındaki görüşüm ise o günden beri pek değişmedi. Benim gözümde hala çok kaliteli bir oyun değil. Ancak şu da gerçeğin ta kendisi ki, hiç bilinmeyen küçük bir firma adına yinede fena bir çıkış sayılmaz Hopkins. Çizgi romansı tavrı hoş. Grafiklerde değişik bir tadı yakalamış. Sesleri idare eder, konusu güzel sayılır. Kötü olan hikayenin gelişim biçimi. İhtişamdan uzak, çok sade bir sunum var. Yani şöyle; öyküyü nihayete erdirdiğimde, benzeri oyunların (Broken Sword gibi) bana hisettirdiği - bütün bunları yapan harbiden benmiyim - türünden hiçbirşey hisetmedim. O kadar ıcık cıcık işlerle uğraşıp sonrada - ne olacak oyun işte - demek kötü tabii. Ama senaryo biraz kurtarıyor işi. FBI' da görev yapan Hopkins tuhaf seri cinayetler işleyen bir dallamanın peşine düşer. Kurbanların hepsi kadındır, hunharca katledilmişlerdir ve çıplaktırlar. Bu son kısım uçkur düşkünü tiplerin ağız sularını akıttırmadan hemen söyliim, bol kanlı cesetler, hem de el çizimi olunca, pek de tahrik edici olmuyorlar. FRP ve Magic' de de söylemiştim; bu oyunu yapanların arasında kesin nekrofil eğilimli herifler var. Yoksa koca oyunda neden hem cıbıl hem canlı karı olmasın ki ? Eveet eveeet teşhisim bu. Bunlar kesin sapık ayol. Aaa, üstüme iyilik sağlık!

PRIVATEER II : THE DARKENING - [Origin (3 CD)] : Amiga' da Frontier diye şaheser bir oyun vardı... Yok yok ondan daha önceside vardı; emektar Commodore 64' te Frontier' in birincisi Elite... Her ikiside süperdi ve zamanında beni, benim gibileri, bir hayli çünkü. Olurmuydu böyle şey ? Biz Amiga' da 880 Kb' lık disketlerle uğraşırken 650 Mb' lık iki adet CD' de ne oluyordu. Bu ne küstahlıktı! Ayıp değilmiydi ?... Geyik bir yana, 7G' yi ilk gördüğümde hislerim buna yakındı. Öyle ya zaten bize olağanüstü gelen altı yüz küsür megabayt dolmuş, bu yetmemiş, bir altı yüz küsür megabayt daha doldurulmaya çalışılmıştı. Aman Allahımdı. Bu işin sonu nereye varacaktı (... vaardı vardı, DVD!). 7G multi CD' li ilk oyun. İlk defa arkadaş vasıtasıyla gittiğim bir zengin evinde görmüştüm oyunu (o zamanlar CDRom drive sahibi olmak mı, ohoooo...). Başlangıç introsu insanı hemen havaya sokuveriyor. Perili ev muhabbeti kısaca. Evdeki hemen herkez hortlak vaziyetlerinde. Her odada bir bulmaca, her bulmacanın da senaryo ile bağlantılı bir mantığı var. Mevzuu şu; tırlatmış bir arkadaşımız olan Henry Stauf (isim yanlış olabilir) geçmişinde canını bir hayli sıkmış olduklarını tahmin ettiğim bir kaç hayalet dostunu malikanesine davet eder. Sizi de... Ama özellikle sizin için gayet hoş puzzle' lar hazırlamıştır. Adım adım bunları çözerek Stauf' ın sırrını açığa çıkarıyorsunuz. İlginç olan, bu çok eski oyunun kendince çok sıcak bir atmosferi, başarıyla oyuncuya aktarabilmesi. Yani puzzle' dan hoşlanmayan birini bile 7th Guest bir hayli saracaktır eminim. Buna örnek vermek adına çok uzaklara gitmeme gerek yok. Bana bakın, göreceksiniz. Ben ne hikmetse böyle perili ev masallarına bayılırım. Puzzle olsa bile severim onları... 11th Hour adlı devam oyunuda yapılan 7G güzel


Temüjin
orijinal değil, aksine saçma!

Beşeriyete kan, acı ve gözyaşından başka hiçbir kıymet kazandırmamıştır Cengiz Kağan

O günkü Moğolistan ne ise bugünkü de odur!


Hopkins FBI
çizgi romansı tavrı hoş!

Team Apache
görevler iyi dizayn edilmiş

Titanic: Adventure out of time
Yok yok! o abuk sabuk filmle alakası yok!

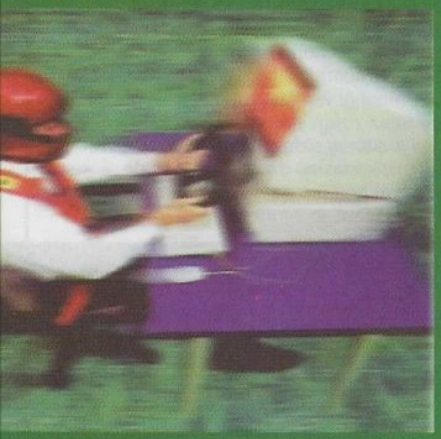
oyalamıştı. Uzayda dolanıp, farklı canlılarla iletişim kurmak, ticaret yapmak, savaşmak ve o günlerin kıt teknolojisi çerçevesinde bile bütün bunları bize yansıtabilmek kolay iş değildi. Özellikle Frontier : Elite 2 gerçekten aşmış bir başyapıttı. Gerçi Amiga' nın sıfırı tükettiği günlere denk gelmişti. Fakat, nasıl Atlantis gibi oyunlar PC' ye geçmeme sebep olmuşsa, Frontier' de Amiga' dan zorlanarak kopmamdaki faktörel kıymeti temsil eder. PC' ye terfi ettiğimde bir müddet için bol animasyonlu, vırvır konuşulup durulan zırva oyunlarla uğraştım. Nede olsa benim için yeniydi herşey. Ancak sıkılmam çabuk sürdü. Sonra "harbi" oyunların peşine düştüm. Az gitim uz gittim Privateer 2' ye rastladım. Gerçi Privateer' ı Frontier' e benzetmek saçma olur. Uzayda geçmesi ve ticaret olayı harici benzerlikleri yok. Kaldıki Privateer' ın ticaret kısmı hiçde komplike değil. Nomalde oyun tek CD' ye rahat rahat sığabilir (İlki gibi) ama pekçok bildik aktörün arz- ı endam ettikleri kaliteli movie' leri saymazsak. John Hurt, Christopher Walken, Mathilda May türünden tanıdık isimler var. Hepsi kısa rollerle gözüküyorlar üç CD boyunca. Hikaye sonlara doğru üzerine kusacağınız kadar klişeleşse de bir ara çok ilginçleştiği kesin. Bir ticaret gemisi tüm mürettebatıyla birlikte düşer. Tek sağ kurtulan sizsiniz. Hafızanızı yitirmiş biçimde. Kimsiniz, nesiniz hatırlamıyorsunuz. Gezegen gezegen dolaşıp, inanılmaz zor uzay kapışmalarını atlatıp, geçmişinizi aydınlatmaya çalışıyorsunuz. Savaşlar Wing Commander' dakinin aynısı. Zaten yapımcıda Chris Roberts' ın kardeşi (Wing 1,2,3,4' ün yaratan herif). Ulaştığınız mekanlarda, kazandığınız paralar vasıtasıyla geminizi güçlendiriyorsunuz, para karşılığı size refakat eden adamlarla karşılaşıyorsunuz ve öykü böylece ilerliyor. Sonlara doğru lanet olası çatışma sahneleri aşırı zorlaşıyor ve çokda sıkıcı bir hal alıyor. Hikayenin nihayetini görmek için kastıkça kasıyorsunuz, eğlenmeyi unutuyorsunuz adeta. Bunu pek sevmedim. Daha dengeli olabilirdi... Kötü.

THE 7Th GUEST - [Virgin (2 CD)] : İnanamamıştım... İnanılması mümkün değildi render görüntüleri ve değişik öyküsüyle bu tarzın en iyilerinden... Bu arada aklınızda bulunsun, oyun "mature". Sonra, anneniz odanızdayken falan, karının biri, speaker aracılığıyla zevk iniltileri böğürdüğünde benim gibi kızarıp bozarıp durumu açıklama ayaklarına yatmayın...

DEATHTRAP DUNGEON - [Eidos (1 CD)] : Eidos' un tarihçesini bilmiyorum. Ama bence, şu çok kişinin nefretle andığı Final Fantasy tanıtımımda da saptadığım üzere, Eidos, maymun iştahlı olan ve her telden üfürüp duran bir firma. Bir gün strateji, bir gün spor, bir gün FPS. Aralarında çok başarılı yapımlarda olmasına rağmen, bana öyle geliyorki, artık işi tamamen ticarete dökmek yolundalar. Bu kötü mü? Aslında çok değil. Ancak bu "seri üretim oyun" mantığının eserlerin kıymet ve azametini azalttığı kanaatindeyim... Bir Half Life şimdiden klasiktir. Çünkü gelişim ve test aşaması yıllar almış ve bu müddet zarfında yaratıcısı olan Valve grubu tam anlamıyla cepten yemiştir. Daldan dala atlamadan, kendilerini bütünüyle yaptıkları işe veren ve herşeyden önce "oyuncu" kimliğini muhafaza eden dahi çocuklardır onlar. İşte sonuç ortada, Half Life bir numara. Gerçi Eidos geliştirici değil yayıncı firmadır. Zaten bu meselede onun rolüde kötü prodüksiyonlara geçit

THE EXPERT

"Az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle"



vermesi hepsi o... Bunlardan biride Deathtrap Dungeon. Her şeyiyle başarısız bir oyun. Grafik yetersiz, bug' larla dolu. Sesler zayıf, etkisiz. Mekanlar sıkıcı, atmosfer sıfır, konu rezalet. Gerçekte basit bir platformdan ibaret. Farkı ise yine Eidos' un yaptığı ve git gide ucuzlaşan Tomb Raider tarzı görüntülere sahip olması. İlginçtir, bu mide bulandıran grafiklere rağmen benim 3D kartlı makinemde oldukça kastı. Kolu indir, kapıyı aç, salak yaratıklarla dövüş, onu bunu topla... Sıkılmadınız mı siz bunlardan ya? Ben bıktım artık. Şahsi fikrim şu ki; DD, hikayenin yazarı Livingstone denen herifin kitabında kalması gereken basitlikte bir oyun. Kapalı ve aptal mekanlarda zıp zıp zıplamak anlamsız geliyor. Son derece sıradan, fabrikasyon Deathtrap Dungeon' ı hiç kimseye tavsiye edemiyorum. Hiç kimseye...

PHANTASMAGORIA - [Sierra (7 CD)] : Biraz üstte 7th Guest' in çift CD olmasına çok şaşırdığımı söylemiştim di mi? Ama herhalde Phantasmagoria' nın 7 CD olması kadar değildir. Hiç unutmam böyle bir "şeyin" piyasaya çıktığını haber aldığımda Mardin' in Kızıltepe ilçesi civarında askerliğimi yapmaktaydım. Evimden uzaktaki bu vatan köşesinde bilgisayar oyunlarına meraklı tiplerle (hepinize selam beyler!) tanışmıştım. Onlar vasıtasıyla elime geçen ve adını hatırlamadığım bir dergide gördüm Phantasmagoria' yı. İsmi bile zor teleffuz edilen bu oyun o an aklımı başımdan almıştı. Askerden döndükten bir müddet sonra PC aldım ve ilk işim harıl harıl onu aramak oldu. Günler ve geceler boyu kaldırımları aşındırdım. Her kapıyı çaldım. Herkez onu tanıyordu ama kimse görmemişti. İştahım daha da kabardı... Ve birgün Kamerde saf saf otururkene kapı ağır ağır açıldı... O içeri girdi. Sevgili Phantie seni se... Hadeey laaann!... Abartma! Bir kere son bölümdeki koşuşturma hariç oyun hiç bir şeye benzemiyordu. Felaket derecede kolaydı ve bu kolaylık yetmezmiş gibi herifler bi de hint koymuşlardı. Onca para döküp sonrada aldığım günde oyunu bitirince Sierra' ya bol bol küfretmiştim, hatırlarım. Konu klişe ötesi; yeni evli bir çift, perili bir malikanede ikamet etmek isterler. Ederlerde... Ancak evin eski sahibi, canı sıkılınca evlenen, evlendiği kadınlarıda öldüren psikopat bir dostumuzdur. Ve tabii, illaki, onun lanet ruhu kocamızın içine giriverir. Biz, zavallı bir kadıncağız olaraktan, gitgide sapıtan kocamızı durdurmaya ve kıçımızı bu beladan kurtarmaya çalışıyoruz. Ara movieler o zaman için bile kötü ama karakterlerin dijitize görüntüleri başarılı sayılır. Atmosfer başlarda çok bayıcı fakat sonraları tansiyon acayip yükseliyor. Hele son CD' deki, iblis tarafından kovalandığınız sahne mükemmel. Gerçekten çok iyi. Yazıkki iyiler bundan ibaret kalmış. Her CD' ye bir gün sığdırmak saçmalığı yüzünden rakam yediye çıkmış. Yoksa Phantasmagoria' nın ikincisinin bundan kat kat güzel görüntü ve ses olayına sahip olduğu halde nasıl 5 CD olduğunu açıklayamazsınız. Bana kalırsa P1 şimdi yapılsaydı daha iyi olurdu. Eğer promosyon kaygılarından uzak işlenseydi, bu klasik konuyu başarılı şekilde elden geçiren bir başyapıt olabilirdi. Şu haliyle şişirilmiş ve sönmüş bir balondan ibaret... Kocaman bir Sierra balonu.

TITANIC : ADVENTURE OUT OF TIME - [Cyberflix (2 CD)] : Taytanik! Ulan kırk yıllık Titanik, salak bir filmle beraber Taytanik oldu ya, ben ona yanarım, lanet olsun. Doğrusu şu ki; şimdiye kadar sokaktaki adamın pek az ilgisini çeken 1912 yılının bu meşhum olayı, Cameron denen herifin çevirdiği iğrenç aşk masalıyla iyice rezil edildi. Artık hepiniz buz dağının büyük bişi olduğunu, transatlantiklerinde batabileceğini, insanların suda boğulabileceklerini falan öğrenmiş olmalısınız. Peki gerçek cesaretin ne olduğunu, insanların başkaları için yaşamlarından fedakarlık etmelerinin ne demek olduğunu, her ne şartta olursa olsun görev bilincinin yitirilmemesi gerektiğini anlayabildiniz mi? Hiç sanmıyorum! Yeni dünya düzeninin sözde " efendileri " adına bunlar anlamsız kavramlardır. Onlar, kadınlarının ve çocuklarının yaşaması için ölen adam gibi adamları anlamazlar. Onlar, kocalarıyla ölüme giden onurlu kadınları göremezler. Onlar, gemi sulara gömülürken güvertedeki orkestra niye hala işini yapmaktadır bilemezler. Bu onlar için takdir değil, alay meselesidir ancak. Asrın ilk yarısıyla ikincisi arasında bu derece değer farkı olması düşündürücü. 40-50 senedir insanlığın çürüme ivmesi katlanarak yükseldi... Hiç bitmeyecek "kavga" şimdilik yitirildi... Efendiler şimdilik sustu... Titanic : Adventure Out Of Time' ın James Cameron' un çektiği filmle alakası yok. Bu oyun ondan çok daha önce piyasaya çıkmış, yazık ki hakettiği ilgiyi görmemişti. Filmle beraber kıymeti de arttı. Out Of Time olaya farklı yaklaşıyor. Siz, Titanik transatlantiğinin içinde dönüp duran karmaşık casusluk olaylarına iştirak ediyorsunuz. Yaptığınız işler ilerde çıkacak Birinci Cihan Harbinin nasıl gelişip, ne şekilde yönleneceğini belirliyor. Ve tabii sizin kaderinizi de. Böylelikle oyun size, tarihi bir andan alternatif bir kesit sunuyor. Titanic, tamamen render animasyon şovu. Özellikle geminin batışı muhteşem yapılmış. Harbiden muhteşem... Karakterler montaj mantığıyla dijitize edilerek hareketlendirilmiş. Oyun üç değişik sona sahip; iki kötü, bir iyi. O kadar uğraşmama rağmen iyi sonla bitiremedim. Yalnız şunu söylemeliyim ki hikayenin gelişimi ve bitimi resmen Hollywood yapımlarına taş çıkartacak özelliklerde (özellikle şu son saçmalığa). Oyunun sonunda başarısızlığınızın taa İkinci Dünya Savaşını bile etkilediğini, Almanların Londra' yı ele geçirip, kendi kanınızla sefalet dolu odanızın duvarına imza attıklarını gördüğünüzde çok şaşıracaksınınız emin olun. Bence, Adventure Out Of Time, efsaneleşmiş bir dramın teknolojik imkanlarında seferberliği sayesinde günümüze aktarılan berrak bir yansıması. Tebrikler Cyberflix.

DARK EARTH - [Micro Prose (2 CD)] : Dark Earth' e müteşekkirim. Neden mi? Bu tarz oyunların öyle grafik kartına falan ihtiyaç duymadan da çok iyi görüntülere sahip ve çok hızlı olabileceğini kanıtladığı için. En son, aynı tarzda olan, Nocturne diye bir rezalet geçti de elime, onun için söyledim bunu. Nocturne' ün yapımcılarının Allah belasını versin! Köpek ruhlu herifler... İşlemci ve kart yapan firmalarla anlaşıp, en ufak bir özelliği dahi olmayan oyunlarına (piyasada ondan kat kat üstün benzerleri varken; misal Dark Earth işte) dağlar kadar büyük sistem istediklerinden dolayı bu tepkiyi hatta daha da fazlasını hakediyorlar bu şerefffsizzler. Neyse boş veriyorum. Değmez bunlara. Bir şekilde, bir gün Nocturne gibi bir pisliğin orijinaline para verirsem bende şerefsizim... DE, Resident Evil türü oyunlardan biri (Nocturne diye bir oyun yok benim için). Ama nasıl biri ? Süper biri... Nükleer savaş sonrası dünya perişan haldedir. Yıkımdan kurtulan bir grup insan kendilerine bir gelecek kurabilmek amacıyla yollara düşer. Az giderler, uz giderler. Yeni şehirlerini inşaa edebilecekleri mekanı bulduklarında dururlar. Ve buraya Sparta (Isparta ?) kurulur. Ve tabii nerede medeniyet, nerede birarada yaşayan insan yığınları orada hırs, orada şiddet. Biz, şehir muhafız ordusu mensubu genç bir adamı yöneterek, kişisel ihtiraslarını doğaüstü güçlerle birleştirip ardından Sparta' yı ele geçirmeye çalışan hainleri durdurmaya çalışıyoruz. En harbi yoldaşımız kılıcımız. Oyunda kılıç dövüşleri büyük kaabiliyet istemiyor ancak düşmanların güç dengelerinide iyi tahmin etmeniz gerekli. Adamına göre muamele yani. Sparta' nın üstünde başlayan macera, şehrin altında, akla gelmeyecek yerlere kadar uzanıyor. Haa bu arada oyunun başında korkunç bir yaratığa dönüşüyorsunuz ve aslında ana temada tekrar insan olabilmeniz üzerine kurulmuş. Karşınıza çıkanlara iyi veya kötü davranmak elinizde. Senaryo buna göre boyut kazanıyor... Eserin yaratıcısı Kalisto Entertainment. Bu firmanın Fifth Element, Ultimate Race gibi diğer baba oyunlarını da biliyorsunuz (biliyorsunuz di mi? Bilmelisiniz). Kaliteli adam bunlar. Dinleri, imanları para değil... Bravo.

Oyunlar;

1- Full CD versiyon olacak ve Windows 95 altında çalışacak

2- Record CD olmayacak,

3- Büyük paralar istenmeyecek,

4- Mümkünse bizzat Kamer' e gelinerek elden teslim edilecek

İşte onlar;

Pandora Directive, Zork Nemesis, The D, Chronicle Of Sword, Dame Was Loaded, Elk Moon Murder, Spy Craft, Vampire Diaries, Treasure Hunter, Gothos, Soul Hunt, Fox Hunt, Deadly Tied, Homicide, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Gabriel Knight, Dagger Of Amon Ra, Prisoner Of Ice, Alone In Dark 3, Riddle Of Master Lu, Orion Conspiracy, Bad Mojo, Dark Eye, Normality, Clan Destiny, Neverhood, Flight Amazon Queen, Space Quest 5, Queen, Amazon, Quest For Glory 4, Dark Forces, The X-Files, Monty Python Meaning Life, Riven, Star Trek Academy, Virtua Cop, Hunter Hunted, Jack Orlando, Liath, Versailles 1685, Callahan Crosstime Saloon, Maddog 2, Dust, Larry 6, The Scroll, Crusader No Regret, Dragon Lore, Raven Project, Ecstatica, Voyeur, Buried In Time, Quantum Gate, Ravage, Panic In Park, Drowned Gods, Riana Rogue, Johny Mnemonic, Simon Sorcerer 2, Febble Files, Secret Mission, The KGB Files, Torin Passage, Inca, Police Quest 4, Thunderscape, Entomorph, Day Of Tentacle, Sam And Max, Congo, Blood Net, Hand Of Fate, Supreme Warrior, Psychic Detective, Shivers, Return To Zork, Aces Of Deep, Death Gate, Conquest New World, Settlers 2, Deadline, Rise Rule Ancient Empire, Judge Dredd, Discworld, Beavis Butthead Virtua Stupid, Tie Fighter, Little Big Adventure, Red Big Adventure, Wing Commander 3, Tom Clancy SSN, Innocent Until Caught, Azrael Tear, Third Millenium, Crystal Skull, Batman Forever, Rex Nebular, Deadlus Encounter, Cyber Judas, Loom, Skull Cracker, Paparazzi, Lost In Time, Return Of Phantom, Martian Memorandum, Sacred Grounds, Willy Beamish, Heart Of China, Rise Of Dragon, KGB, Quarantine, Power Slave, Sand Warrior, SPQR, Dark Seed, Night Trap, Blow Away, Qin, Dracula Unleashed, Romance Three Kingdoms 4, Indiana Jones Last Crusade, Dragonheart, Bioforge, Conquest Of Longbow, Connections, Critical Path, Freddy Pharkas, 1st Degree, Lands Of Lore, Legend Of Kyrandia, MTV Club Dead, Touche, Police Quest, Wings Of Glory, Privateer, Sherlock Holmes Ripper Case, Rocketeer, Time Quest, Zorro.

COMPEX

5. MULTIMEDIA & INTERNET FUARI

02 - 06 ŞUBAT 2000 - İSTANBUL SERGİ SARAYI - TEPEBAŞI

www.compex.com.tr

Tıklayın!

Dünyanın ilk ücretsiz online davetiyesi anında bilgisayarınızda...

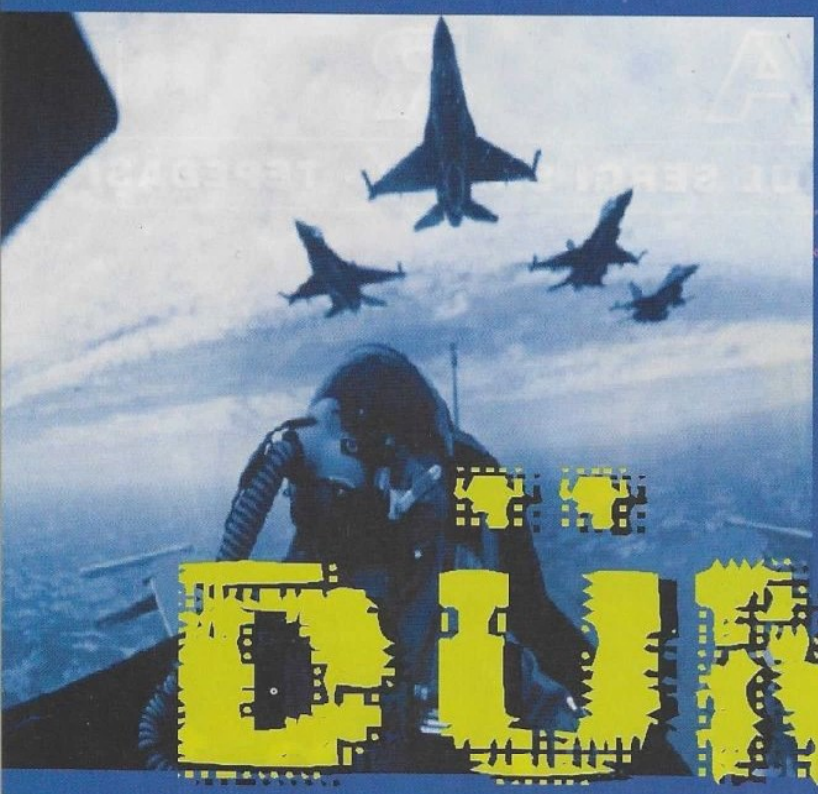
RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

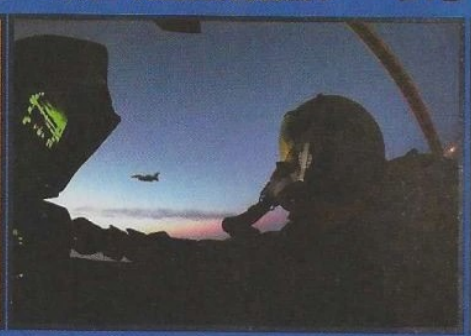
Tel : (0212) 235 82 20 Pbx Fax : (0212) 237 58 88

"Biz simulasyon tutkunları korkunç meraklıyız. Yaptığımız ise savaşan makinaları tanımak"

DİKEN

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com





Merhaba arkadaşlar. Bu ay sizlere benzetme oyunlarının son zamanlarından bahsetmeyi, ardından da radyasyona güdümlenen füzeleri anlatmayı tasarlıyordum. Ancak yakın çevremden aldığım uyarı ve eleştirileri nazarı itibare alarak bir değişiklik yapmaya karar verdim. Aldığım eleştiriler yazılarımın fazla teknik olduğu yönünde. Oysa ki o kadar da sadeleştirmeye çalışmıştım. Başta bu durum beni huzursuz etti. Acaba gerçekten tüm okuyuculara ulaşamıyor muydum? Aslında eleştiriler göreceli olarak çok haklı. "Age of Kings" veya "Quake" ya da "Delta Force" oynayan kişiler de günün birinde benzetme oyunlarına merak salabilirler. Bu sebeple bu ay sizlere bir nevi sözlük vazifesi yapacak olan, tamamiyle sadeleştirilmiş, en temel, en açık biçimiyle kaleme alınmış kısa bilgiler veriyorum. Bu bilgiler , savaş araçlarını sadece yukarıda saydığım oyunlarda görmüş olan, M1 tankı ile Bradley APC arasındaki farkın sadece "+5 attack point" ve fazladan "100 credits" sanan arkadaşların işine oldukça yarayacağı kanaatindeyim. Umarım bir faydasını görürsünüz.

A-B-C

Altimetre: Hava araçlarında, çıkılan yükseklikten yere düşmeniz halinde kaç parçaya bölüneceğinizi gösteren alet.

Barometre: Hava basıncını gösteren alet. Deniz seviyesinde tavanı vurur.

Baş üstü gösterge (HUD): Pilotun az önünde, üstte durur. Kontağı açmadıkça şeffaf bir cam gibidir. Çalıştırınca bilgisayar oyunlarındaki gibi renkli renkli çizgiler, daireler, baklavalar ile dolar. Çok faydalıdır.

Centimetre(Fr): (Santimetre-Tr) Uzunluk birimi. Çok kısadır.

Chaff: Radar güdümlü füzeleri aldatmak amacıyla hava araçlarından atılan ve kısa bir süre için havada bir metal bulut oluşturan; muhtelif boylarda kıyılmış metal talaşı. Ağırdır. Parçaları sivri olabilir. Torbayla taşınmaz. Oyunlarda genellikle C ye basarak atılır.

D-E-F

Dalgametre: Adı bilinmeyen veya söylenmesi zor gelen cihaz, makine veya aletlerin genel adlandırılış şekli.

Denizaltı : Deniz üstünde giderken işkillenen mürettebatın tercih ettiği savaş aracı. Çok sinsi bir araçtır. Çok küçüktür, çok dardır. Penceresi, balkonu yoktur. Dalar dalar, çıkar. Dalar dalar, çıkar. Ama çıkar yani. Hep kalmaz orda. Yeşil ördek gibi. Bir de torpil filan atar.

E.C.M.: Aracınızın yerinin telsiz irtibatı kurarken, veya radarı çalıştırırken tespit etmesinler diye aynı kanala müzik vb. yayını yapan alet. Kullanımı o kadar yaygınlaşmıştır ki bir çok insan sırf bunları dinlemek için radyo almıştır (*Bkz. Radyo*). FM konumunda iken kafa ambalajı, kültürel yozlaşma, bağımlılık ve kararsızlık yapıcı, MW ve LW konumunda uyku getirici etkisi vardır.

Erim: (*Gnl. hava araçları için*) Bir menzil ifadesidir. Dönebilmek şartıyla gidilen en uzun yoldur. Cebinde 500.000 TL den fazla parası olmayan bir vatandaşın erimi çok kısadır.

Flaplar: Uçağın kanadında bulunan hareketli, düz parçalar. İndirilince kolay kalkış yapılır, kaldırılınca kolay süzülünür, kalkık unutulunca kolay yere çakılınır.

Flare: Fosfor bombası. Isı güdümlü füzeleri aldatmak amacıyla tehlike anında hava aracından atılır. Alev alev yanar. Göz alır. Oyunlarda çoğunlukla F ye basarak atılır. F ye flapları koydularsa, yanlışlıkla flaplar açılmış olur. Siz de füzeyi yersiniz.

F.M. (Frequence Modulator) : Karıştırıcıların cirit attığı dar yayın bandı. Yerel çalışır. Kafa da karışır.

Füze: Kızkovalayanın mukavvadan olanı. On santim boyunda olanlarını küçükken ne alakaysa kırtasiyeden alırdık, boş bir arsa bulup orada ateşler, kaçardık. Pahalı bir oyuncaktır. Daha uzağa gitmesi istenen askeri füzeler daha büyük ve sacdan yapılır (bkz. *Sac*) (ayr. Bkz. Bşlk. *-roket, -güdümlü füze, -kızkovalayan*).

G-H

Gatling topu: Dünya yüzündeki bir çok çocuğun almayı hayal ettiği hediye.

Güdümlü füze: Füze ekonomisi güdümlü füzeler ile başlamıştır. Güdümsüz füzeler çok tehlikelidir. Güdümlü füzeler de çok tehlikelidir. Her füzenin kendine has tehlikeleri vardır.

Hangar: Uçaklara tamirhane, kapalı garaj vazifesi gören; oyunlarda makineli toplarla ateş edince yıkılan, gerçekte koca koca bombalara dayanan sağlam yapı.

Hava koridoru: Havadaki koridora hava koridoru denir. Gözle görülmez. Bu koridoru kullanmayanlar pencere tarafına oturur. Sonra da vurulur.

Helikopter: Bu çok garip bir uçaktır. Pervaneli uçağın pervanesini, uçağın tepesine korsanız, helikopter imal etmiş olursunuz. Bu türden araçlar döner kanatlı diye sınıflanır. Aslında kanadı manadı dönmez. Dönen bir veya iki pervanesi vardır. Bunlar da eşşek kadardır.

I-İ

Isı güdümü: Işığı ve ısıyı takip eden ilkel ama güvenilir bir tür güdüm. Ateşlenmesi halinde evlerde lambaların ve elektrik sobalarının söndürülmesi icap eder.

İniş Takımları: Araba lastiğinin görünüş olarak aynısı, ebat olarak beş boy fazlasıdır. Stepnesi yoktur. Olsa da bir halta yaramaz.

İrtifa: Yükseklik ifadesi. Çok yüksekten bakınca insanlar, arabalar, karınca gibi; evler kesme şeker, kibrit kutusu gibi görünür.

J-K-L

Jet uçağı: Mabadından alevler çıkarak hızla uçan uçak.

Kızkovalayan: İçi potasyum nitrat dolu minik kartondan külah. Arkasındaki kükürtlü fitilin ateşlenmesi sonucu potasyum nitrat hızla yanar ve açığa çıkan gaz dışarı püskürerek bir itme gücü oluşturur. Sanıldığının aksine kız falan kovalamaz. Dikkatsiz kullanan çocuklar elini yakar.

Kuyruk pervanesi: Helikopterlerde kuyruğa dikine takılı minik pervane. Kuyruk tarafına ilave bir pervane koymazsanız, helikopterin pervanesi bir yana doğru hızla dönerken, gövdesi de öbür yana aynı hızla döneceği için aracınız kullanışlı olmaz.

L.W. (Long wave): Uzun dalga. Kısa dalgalar kullanılmaya başlamadan önce uzunları kullanılırdı. Radyo boyları ile birlikte dalgalar da kısaldı. Uzun dalganın menzili de uzundur.

M-N

çıktı. Canınızın çektiği her tazyik tahrikli araca roket diyebilirsiniz.

Rotor: Motorun ucuna pervane takılı olanına verilen ad. Sadece helikopterlerde kullanılır.

S-Ş

Sac: Tenekenin kalını.

Sonar: Radarın kardeşidir. Aynı işi suyun içinde yapar. Ancak bunun sesi "pink pink!" diye duyulur. Abisinden daha beterdir. Çok feci bağımlılık yapar.

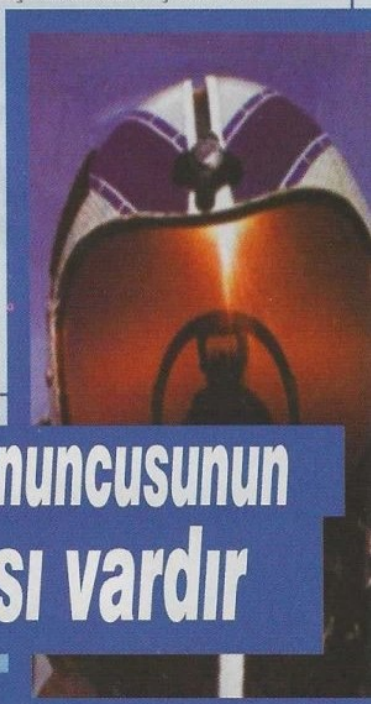
T-U-Ü

Telefon: 1- Telli iletişim vasıtası. Çift taraflı iletişimi sağlar. Masa, jetonlu, araç ve cep telefonları meşhurdur. Sonuncusunun telleri yoktur ama okkalı faturası ve kapsama alanları vardır. 2- Yıkanırken kafamıza tuttuğumuz şey.

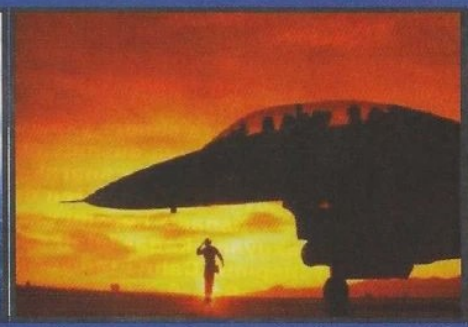
Telsiz: Radyo gibi çalışan çift taraflı iletişim aracı. Telsiz olduğu yalandır. Açarsanız içinde saklanmış olan telleri görebilirsiniz.

Toplam menzil: Bir mesafe belirtir. Bu mesafenin sonunda yakıt bittiği veya itici kuvvet tükendiği için, giden şey her neyse durmak zorunda kalır. Havada gidiyorsa yere düşer. Kırılır.

Uçak: Karada veya denizde gitmeyen bir ulaşım aracı. Savaş aracı olarak da kullanılır. Gövdesi ve irili ufaklı kanatları vardır. Butları



Jetonlu, araç ve cep telefonları meşhurdur. Sonuncusunun telleri yoktur ama okkalı faturası vardır



Mach (ses hızı): Sesin hızına ecnebiler mach demişler. Bazı şeyler sesten hızlı gidebilir. Çoğu savaş uçağı sesin 1.5 katından hızlı gidebilir. Bu şu demektir. Siz bir arkadaşınıza "Dikkat et uçak geliyor!" diye bağırdığınızda, lafınız daha arkadaşınızın kulağına gitmeden uçak onun yanına gitmiş de size dönüş yolunu çoktan yarılamış olur. Geçmiş olsun.

Nanometre: Herhangi bir uzunluk ölçücü aletin, elde bulunmaması hali.

O-Ö

Overdrive: 1- Pilotlarda uzun mesafe yolculuklarında beliren uyku hali. Belirtisi gözlerin kanlanması ve esnemedir. 2- Uçağı şahsi kullanıp otomatik pilota fazla iş bırakmama gayreti. Sık rastlanmaz.

P-R-Q

Pervaneli uçak: Burnunda fırıldak gibi dönen bir pervanesi olan ve bu döndükçe uçan uçak.

Radar: Gözle görülmeyen, kulakla duyulmayan dalgalar yayarak, hem diğer cisimlerin yerlerini size, hem de sizin yerinizi onlara tarif eden araç. Dönüp duran bir zamazingosu vardır. Ucuna bir televizyon takılıdır. Arada bir çok elektronik kıvır zıvır bağlıdır. Faydası kadar zararı da vardır. Açık unutma bağımlılığı yapar.

Radyo: İletişimin tek taraflı sağlandığı, yayın aletinin almacı (gerçi geçtik ama Bkz. Almaç.)

Roket: Genellikle katı yakıtlı ve/veya güdümsüz olan füzelere roket denirdi. Sonradan bunların da sıvı yakıtlı, gaz yakıtlı ve güdümlüleri çıkınca; bu işin de suyu yoktur.

Uçaksavar: Uçakları savmakla vazifeli yer silahı. Sanılanın aksine birincil vazifesi uçakları düşürmek değil yaklaştırmamaktır.

W-V-X-Y-Z

Waypoint: (Ara-varış noktası) Bir hedefe doğru giderken fazlaca tercih edilmeyen güzergah. Oyunlarda genellikle oyuncu, kuş uçuşu en kısa yolu kullanır. Oyuncunun tarafında yer alan diğer bilgisayar idaresindeki araç ve birlikler waypoint waypoint gezerler.

Yedek depo : Uçaklar bazen kanat altında bazen gövde altında uzunlu, kısalı, sanayi tüpgazı gibi bir takım şeyler taşırlar. Bunlar ilave yakıt ihtiva eder. Uçağın menzilini arttırır. Yol-iz bilmeden gidilen yerlerde alınır.

Zamazingo : Genellikle küçük, basit bir mekanik işlevi verine getiren alet, makine veya parçası.

DİKKAT! BU SAYFALARDA SIRALANAN BİLGİLER HERHANGİ BİR CİDDİYET İÇERMEMEKTEDİR! BİLİMSEL ANLAMDA KULLANILAMAZ, KAYNAK GÖSTERİLEMEZ.

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

Cheats

hile hurda bilmezler giremez

psişik merhaba!

Sabah 7'de çalan saatimin üzerindeki siyah düğmeyi gözlerim yarı kapalı içeri itip, iğrenç sesini kestikten sonra (güya) 15 dakika sonra uyanmak üzere tekrar sıcak yatağıma girip rüyama kaldığım yerden devam edeceğim yanılgısı ile gözlerimi kapattım. Saatimin ahı tutmuş olacak ki, yarım saat sonra bir telaş içinde içimdeki bio-düğmesiz saatin daha bir iğrenç sesi ile uyandım. İçimdeki saat ben evden dışarı çıkıp otobüse yetişene kadar susmadı...

Masamdaki bilgisayarımı açıp bir haftadır kontrol edemediğim email'larımı toparlamak için Get New Messages emrini verdikten sonra kupamı alıp demli çayın özlemi ile sallandırma çayım için sıcak su almak üzere hole çıktım: Bir iki "Günaydın" bir iki kapalı göz...

Gelen mail'ların bir kısmı Borsacılar Kahvesinden geldiği için mail filter'ım tarafından Borsa Folder'ına gönderilmiş, ne güzel. Gelen hileler için de bir mail filter'ım var ama Subject kısmında her zaman "cheat" ibaresi bulunmadığı için çoğu Inbox'ımda özel mail'larımın yanında kalmış. Onları manuel olarak Cheats Folder'ına kestikten sonra ve gelen mail'lara şöyle bir göz atıp acil cevap gerektirenleri reply to sender emri ile hallettikten sonra işimin başına döndüm. Bu hafta sadece bugun ofiste olacağımdan ve Cheats yazımın deadline'ı ben Katar'dayken çoktan geçtiğinden yapılacak bir sürü işi düzene koyduktan sonra tüm cevaplanmamış cheat mail'larımı text olarak bir diskete kaydedip hepsini evden hallederim düşüncesi ile günü sallandırma çaylar ve nescafe'lerle tamamladım...

Haftanın diğer günleri İzmit'te bir fabrikada iştekinden daha büyük bir monitorün karşısında hızla geçip gittikten, bugünleri takip cumartesi 10-15 saatlik bir uyku ile bugünlerde kaybettiğim uyku saatlerini yerine koyduktan sonra odamdaki, iştekinden de küçük monitörlü bilgisayarımı açıp burdaki Cheat mail'ları diğer mail'larla ile birleştirmek istediğimde farkettim ki disket İzmit'te kalmış. Tabii bunda disketin hiçbir suçu yok, doğru belirtili nesne ve fiil "disketi unutmuşum" olacaktı. Laptop'ıma da kopyalamamışım halbuki laptop küçücük ekranı ile de olsa yanımdaydı.

Böylece bu ay İLETİŞİM başlığı ile reply to sender yapamadığım tüm mail'lara buradan cevap yazma hayalim suya düşmüş oldu. Sadece evdeki mail'ların sende'larının isimlerini burada anarak diğer arkadaşlara da burdan teşekkür ediyorum. Gerçekten de bu ay içinde sizden birçok mail aldım ve istisnasız hepsini cevapsız bıraktıM. Bunu siz yeni sayımızı okuyana kadar telafi edeceğim:

TELAFİ İLETİŞİM: Cahit "CeRCi" (hepimiz Cahit'i tanıyoruz herhalde), Mert Türkoğlu (adaşım), Yiğit ^ ^ _DaRaL_ ^ ^ (soyadın neydi pardon?), Umut Ertürk (İngilizce içeren hileler kesinlikle yayınlanmayacak ona göre), Center Forward (rumuz olarak), Nevzat Gençkal (sen de adaşımsın), Melih Murat Çelikel (bu ay sende bayağı çalışmışsın), akil sepit (driver'ın geçen ay yayınlanmadığı konusunda beni uyaran okuyucumuz, teşekkürler), MadMac (saol),Tuğrul Atak (sen de saol)...devamı unutulmuş diskette.

ESAS İLETİŞİM: Önümüzdeki aya kaldı artık.

Mert "Reply To All" Topçu.

DRIVER...DRIVER...

Geçen ay Driver başlığı altında Commandos'un hilelerini yayınladığımız için sizlerden özür diler, beni uyaran okuyucumuza da teşekkür ederim.

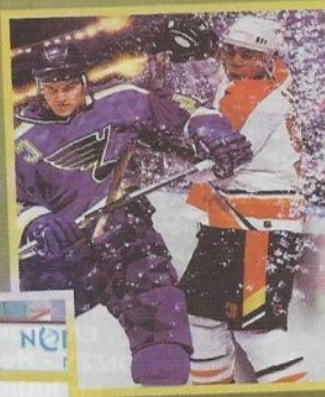
DRIVER\DATA\MLADDER.DML dosyasının her ihtimale karşı biryerlere bir kopyasını alın önce. Bir aksilik olursa tekrar yerine kopyalarsınız.

INTERVIEW ve QUITONFAIL satırlarını silip kaydederseniz Driver'ı tekrar başlattığınızda görevlere geçmiş olacaksınız.

72 KÖŞELER

Oyunun başındaki testi geçemiyorsanız:

NHL 2000



awaygoal: Deplasman takımına +1.
homegoal: Evsahibine +1.
zambo: Umut Ertürk:" zamboni denen zübük oyunda buz cambazlıkları yapar".
spots: Oyun öncesi SpotLight'lar.
penalty: Puck'a sahip olan takım adına penaltı.
injury: Sakatlanma.
victory:
flash: Kalabalıkta resim çekmek isteyenler var.
check: Rakibe dokunduğun anda autocheck.
grab: Rakibe dokunduğun anda otomatik olarak sopayı tutar.
mantis: Oyuncuların uzun elleri kolları olur.
nhlkids: NHL çocukları.
quickftr: Daha hızlı oyuncular.
big fight: Tüm takım kavgaya tutuşur.
bloody: Sert bir kavga!
NOT: Umut Ertürk'e teşekkürler.

GRAND THEFT AUTO 2

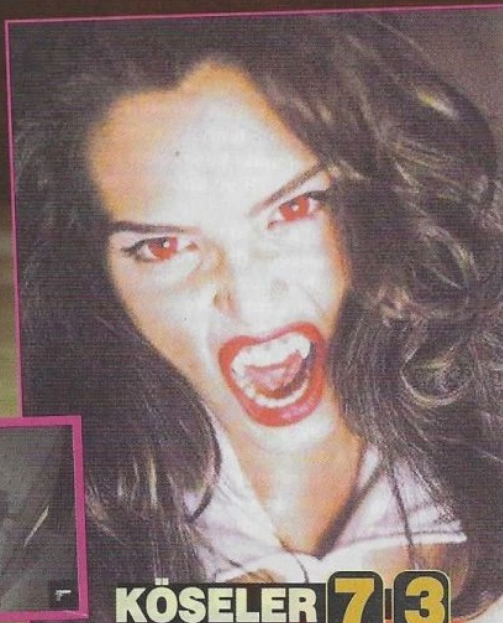
Aşağıdaki kodları isminiz olarqk girmeden önce hileleri aktif yapabilmek için isminizi önce GOURANGA olarak yazmalısınız.
yakuzadeath: Tanrı Modu.
livelong: Tanrı Modu ama hala yakalanabilirsiniz.
blastboy: Tüm silahlar için.

navarone: Bir başka tüm silahlar kodu, nedense.
losefeds: Polissiz hırsızlık güzel olur mu acaba?
desires: Maksimum aranan seviyesinde bir hırsız.
highfive: 5x katı.
bigscore: 10 milyon puan işinize yarar mı?
beefcake: Saldıranlığı arttırır.
gorefest: Daha fazla kan!
iamasucker: Ben tatminsizim: Herşeyi istiyorum!
coolboy: Paramızı biraz arttıralım.
muchcash: Daha da arttıralım ($500000).
forallgt: Tüm silahlar -3.
godofgta: Tümsilahlara ek olarak cephane de.
bemeall: Tüm şehirler.
elvis is here: Polis yok -2.
meatman: Sokaklarda dolaşan hamster'lar!
itsallup: İstediğiniz bölümü seçin.
eatsoup: Bedava alışveriş.

wuggles: Koordinatları görebilmek.
Bu arada eğer tüm GTA2 zırhlarını bulabilirseniz 3. Özel Bölümü oynamaya hak kazanırsanız.
NOT: Melih Murat KızılÇelik, bu hilenin bir kısmını gönderdiğin için teşekkür ederim.
NOT2: Yukardaki bazı cheat'ler US bazıları da Avrupa versiyonlarında çalışabilir, çalışmaya da bilir. Uyarırım.

NOCTURNE

F10'a bastıktan sonra:
godgames: Tanrı Modu.
winblows: Tüm silahlar cephanelerle birliikte.
skeletonkey: Skeleton Anahtarı.
moreammo: Adı üstünde işte.
goremode: İngilizcesini anlamadım, kusura kalmayın.
thunderstorm: Dışarda yağmur.
snowstorm: Kar da olur.
bighead: Big Head Modası.
healme: Sağlık.
silver: 500 gümüş kurşun.
aqua: 500 Aqua Vampir kurşunu.
mercury: 500 Civa kurşunu.
oldhat: Yabancı garip şapka giyerse.
freezer: Düşmanları dondurma.
ifarted: Yabancı için gaz maskesi.
recharge: Pilinizi şarj edin.



FIFA 2000

Subject: Fifa 2000!!!
Date: Wed, 17 Nov 1999 16:40:47 EET
From: Tuğrul Atak
To: mert@gsmnet.com

Merhaba Mert abi. Ben Tuğrul Atak. Sana bu cheatleri vermekten dolayı çok mutluyum. Cheatler sorunsuz çalışmaktadır.

BURNABY - EA Sports Kanada ofisi önü sahası
DIZZY - Her dakika başı bir UFO gelip bir futbolcuyu kaçırır
LIGHTSOUT - Karanlıkta maç
HOOLIGAN - Bonus takımlar
MOMONEY - Sınırsız para
SIZZLE - Her dakika başı bir oyuncunun kafasına şimşek düşer

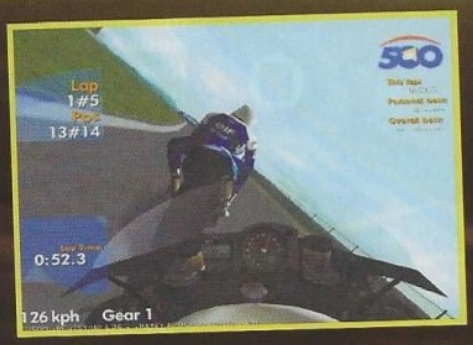
Sevgiler saygılar,
Tuğrul Atak

Not: Melih Murat'a yine aynı hile için teşekkürler.

GP 500

Single Race ekranında isim yerine aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:

!Scooter!: Scooter kullanabilirsiniz.
Ghostriders: Hayalet olabilirsiniz.
BeamTeam: Yeni araçlar.
RedJocks: Çamarşırlarla bir sürücü hayal etsenize.
!Maate!: Bilemem.
!Junior!: Bilemem -2.



bigBEN

Depremden ben de cok korkardim, hatta muhabbeti oldugunda o gece ne yapacagimi sasirirdim, gecen aylarda da acikladigim gibi cin, ruh gibi seyler zaten kafami karistiran seylerdir, bir de bunun icine deprem girince tam psikopat oldum ciktim. Binlerce laf isitirdim insanlardan. Yok efendim Kuran'da bile yazarmis 2000 yilinda Istanbul'un yikilacagi, yok her 100 yilda bir Istanbul yikilirmis, 200 sene gecmis hic bir sey olmamis ama iste 2000 yilinda olacakmis falan filan.

Bu deprem olayinin beni ne kadar etkiledigini bilemezsiniz diyecegim olmayacak, acikcasi ben, sizi, ne kadar ve nasil etkiledigini bilemem. Sizlerin gecirdigi depremlerin hic birini yasamadim, gel gor ki ailem orada oldugu icin "Ohhh bee" de diyemedim.

Amerika'ya gitme isimi insanlar ile konusmaya ilk basladigim zamanlarda, herkesin ayni soruyu sordugunu gordum, "Neden ???" diyorlardi bana, "Neden Amerika'ya gidiyorsun...???" Aslinda milyon sebebin bir araya gelmesi ile bu ise kalkismistim, yani Istanbul yikilacagi icin falan terketmiyordum ulkeyi ama yine de kafamda kesin olan bir sey vardi, o da ne olursa olsun 2000 yilina kadar TR ye donmeyecegim idi.

Sanki tepede, Allah'in meleklerinden biri artik issiz gucsuz oturmaktan SIKILMIS, kahvede de borcu daglar kadar birikmis, o da kalkmis gitmis (ucmus) Allah in huzuruna ve is istemis. Allah'ta "Tamam demis, Timur diye bir tip var, senin gorevin onun dusunduklerini ve soylediklerini takip etmek, iddiali konustugu anda lafini ona yalattirmak" demis. Melekte "OK, no problem, hemen ise basliyorum !" diyerek uzaklasmis (ucmus).

Simdi bu olay, yani melegin bu goreve gelme olayi benim universite sonlarima denk dusuyor. O ana kadar aman Allah'im, neler atardim, ne nutuklar cekerdim, yok efendim "Soru isaretini ben buldum, su anda baska bir alfabetik isaret uzerinde calisiyorum, bir aciklama yapamam ama illa ki bir ipucu isterseniz soyliyebilecegim tek sey, unlem'de bulunan bir bug in duzeltilmis hali calistigim sey..." gibi iddialarda bulunurdum. Simdi bu soru isareti guzel bir ornek olmadi, cunku harbi ben buldum. Neyse, durumu anladiniz.

Gelin gorun ki universiteden sonra, yani bu melekten hemen sonra, benim hayatim degisti, ne dersem yalamak durumunda kaliyordum. Bunun en inanilmaz iki ornegi ise : Hani ben TR de ki depremden falan kactim ya, peki nereye kactim dersiniz. San Francisco'ya. Aman Allah'im, super bir hareket. Peki hani ben 2000 yilina kadar TR'ye donmeyecektim ya, Guess What !!! 25 Aralik ta TR deyim.

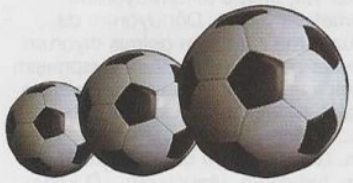
Artik kendimi Allah'a emanet ettim, yapacak bir seyim yok. Yukarida butun anlattiklarim size bir puzzle gibi gelebilir, sanki ben tamamlamak istemiyorum ama o kendi kendini tamamliyor. Yukarida anlattiklarim size kaderin degistirilemez bir yolu gibi de gelebilir, gelgelelim ben butun bunlara inanmiyorum. Nedenine gelince. Ben Mert ile GameShow u kurdum, GameShow sayesinde bilgisayar nedir ogrendim, reklam yapa yapa dizayn yetenegimi gelistirdim. Bu sayede PC World'de is buldum. PC World deki arkadas sayesin de Superonline'da web designer olarak calismaya basladim, oradan yine GameShow daki temelim sayesinde Amerika'ya geldim. Amerika'da iki ay otoparkta yine GameShow sayesinde calistim (ucmus). Issiz gunlerimi is arayarak gecirdim, ve en sonunda Manja isimli arkadasimin verdigi bir adrese gittim. Firma nin ismi 3DO idi, hani su Army Men i falan yapan yer. Neyse iste o anda hayatimin bir puzzle olduguna yuzde yuz inandim, ve iste ben en dogru adimlari atarak onu cozuyordum. Oyun camiasina girmem, oradan internet'e bulasmam ve su anda 3DO'da olmam. Her seyim cuk oturuyordu.

Inancimi John Hanke'nin, sana burada is yok demesi ile bitti, topraga gomuldu ve hic cikmamak uzere dibe gitti.

A little bit of Monica on my side, a little bit of Erika all night long !

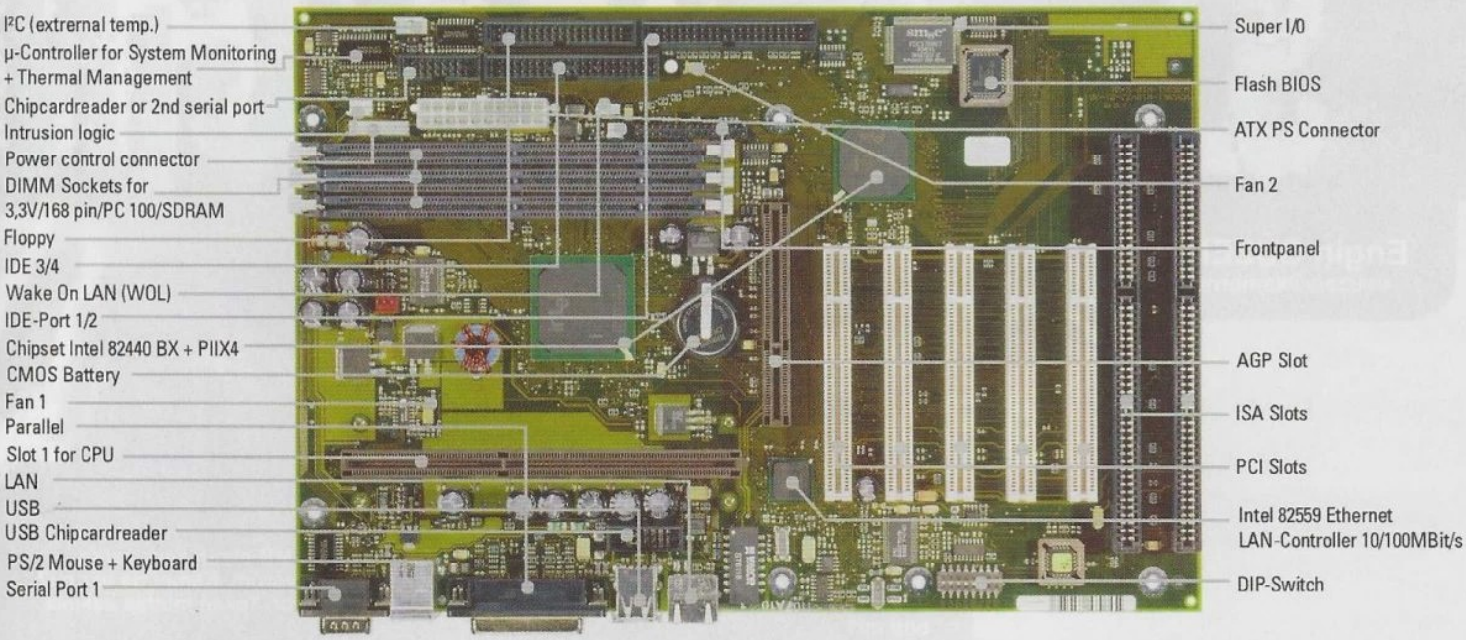
Ayin Sitesi : http://www.dejanews.com

SIEMENS MAINBOARDS



Bu golü sakın kaçırmayın!..

1999 Yılı Avrupanın en iyi board ödülünü alan Siemens boardlarda, bilgisayarınızın açılma ve kapanma süresi artık 3 saniye. Çünkü bu kartlar tüm bilgilerinizi RAM'de ve HARDDİSK'de saklayarak, bilgisayarınızı BOOT etmekten, SHUTDOWN yapmaktan kurtarır. POSEIDON isimli microcontroller sayesinde donanım ve yazılım hatalarını önceden bildirir, aşırı ısınmaları önler. Jumperları yoktur, herşeyi otomatik ayarlar. kullanılmayan slotları pasif duruma geçirip fazla yüklenmeyi önler, biosuna virüsleri sokmaz. Network ortamında bilgisayarınızı başka bilgisayarlardan izlettirir. Isınmaması için, diğer boardlardan faklı olarak kuru sistem 4 tane tantal kondansatöre sahiptir. Kalitesiz RAM'lerle çalışmayarak sizi, başınızın belası mavi ekranlardan korur. %100 Alman malı ve iki yıl garantiye sahip olan bu mükemmel boardlar orjinal Dr, Solomon Antivirüs CD'si ile beraber kullanıma hazır sizi bekliyor.....



D1107 - A
INTEL BX Chipset

D1107 - B
INTEL BX Chipset

D1120 - A
INTEL 810 Chipset

D1156 - A
INTEL ZX Chipset

ANAKART TEST ÖDÜLLERİ

PCPraxis Testsieger 2/99 · PC SHOPPING EMPFEHLUNG · EMPFEHLUNG PCDirekt · CHIP Empfehlung 7 Motherboards im Test · PC WELT TOP 15 PLATZ 3 im Mai 1999 Siemens D1107-A

SIEMENS PC SYSTEMS TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

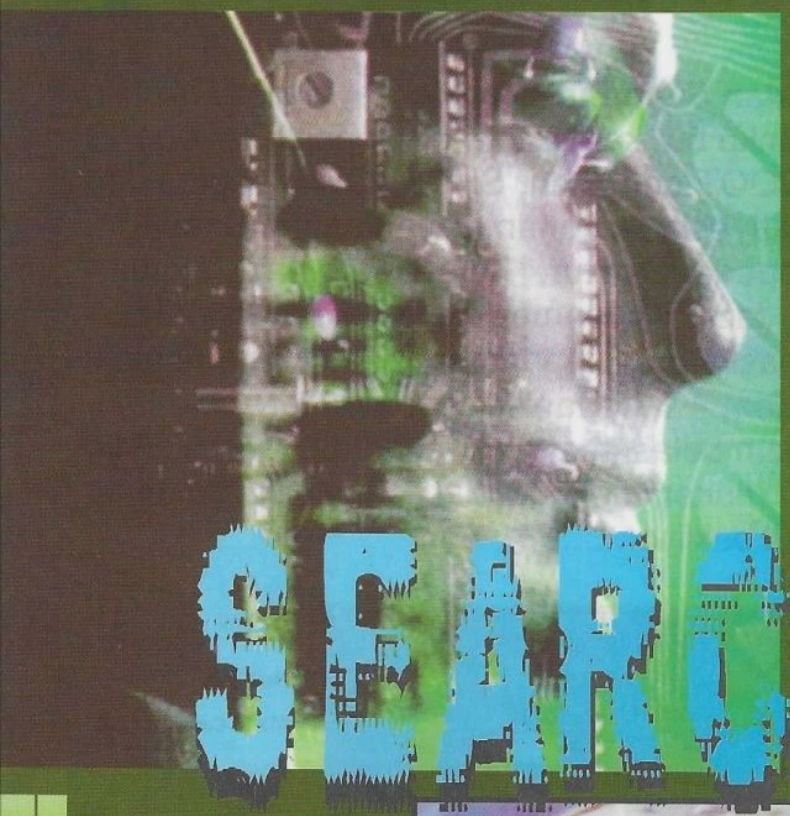
EBİS Ekspres Bilgi İşlem Sistemleri Tic. ve San. Ltd.

Selami Ali Efendi Cad. Datastore Plaza No: 25
81130 Üsküdar - İstanbul / Turkey
Tel : +90-216-342 1010 (Pbx) Fax: +90-216-310 7254
http: //www.ebis.com.tr e-mail: ebisltd@superonline.com

Bayinizden SIEMENS futbol topunuzu istemeyi unutmayınız...

SERİM ENGİN

"Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımca an meselesidir"



Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Kapatıp gözlerimi düşününce zamanı, yüzler geçiyor gözlerimin önünden; yüzlerce... Kimi bana bakıyor, kimi ... Bakılası olanlarına bakıyorum, güzele bakmak sevap ne de olsa! Tükürülesi olanlar var, onlara tükürmüyorum. Allah'ından bulsunlar... Kafamı çevirip arkamı dönmek istiyorum. Dönüyorum da... Yine yüzler ama hepsi ben. Demek ki kendimle yüzleşme zamanım gelmiş diyorum ve başlıyor hesaplaşma... Önce güler bir şekilde iyiler geliyor. İyi şeyler de yapmışım demek... Gözlerinden ateşler fışkıran yüzler var, çok var. Yaklaşmamaya çalışıyorum, göz göze gelmemeye çalışıyorum; nafile... Çok kalabalıklar. Her yerdeler. Çoklar. Korkuyorum... *"Korkularımız yönlendirir hayatımızı..."* Kaçarcasına çeviriyorum kafamı. Yüzlerini gizleyenlerle göz göze geliyorum. Gelemiyorum daha doğrusu. Bakamıyorlar bana, eh ben de onlara... Yanlışlarım, hatalarım, utançlarım... O kadar pişmanlar ki aslında. Ama biliyorlar ki dönüş yok. Dönseler de bıraktıklarını bulamayacaklar bıraktıkları gibi. Bulsalar ne fayda... *"Bıraktığın kalmalıdır bıraktığın yerde. Bıraktığın yerde durmasa da bıraktığın, en azından senin için orada kalmalıdır. Geçmişte olan, geçmişte kalır. Adı üstünde, geçmiş!"* Kapatsam gözlerimi, görmesem hiç birini diyorum ama nafile, zaten kapalı. Hepsi üstüme geliyorlar. Gülenler bile. Sensin diyorlar, sen yaptın her şeyi, sen yarattın bu kaosu, sebebi sensin... Kör değilim. *"Kör demek gözleri görmeyen demek değildir sadece. Gerçekleri görmemektir, görmezden gelmektir. En büyük körlük gerçeği inkar etmektir"* Doğru diyorum, çok doğru. Ben yalnız yaşadım ya hayatı. Yalnız işledim günahları. Yalnız devirdim kadehleri sanki. Yok mu o kadehlerin de benim kadar suçu. Suç ortağım değil mi onlar benim? Ben buradayım, onlar nerede? Af çıktı da kapsamına mı giremedik ne! Yalnız yaşamamışım ama yalnış yaşamışım. Dayanamıyorum artık. Açıyorum gözlerimi. Zamanı düşünmek değil, yaşamak zamanıdır diyorum. *"ve zaman götürür giderken kendine ait olanı"* Açıp da gözlerimi yaşayınca zamanı, işte bu diyorum, doğrusu bu...
Her şeyin bir zamanı vardır. Zaman şimdi yazı yazma zamanıdır.

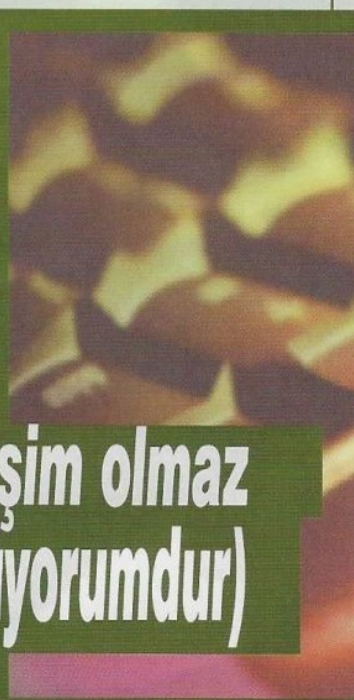
Engin Abicim, güzel abicim;
Dergi ne kadar güzel olmuş. İlk gördüğüm anda gözlerime inanamamıştım. Dikkatli bakınca gerçeği anladım. O an her yer aydınlandı benim için. Doğa ve evrenle kozmik bir birlik içine girdim ve dergiyi aldım. O ne biçim fiyat öyle? Ama olsun! Yani içerik olsun, CD olsun dolu dolu olsun (sonlarda saçmalıyorum). Abicim izin verirsen sorulara geçiyim.
1- Ben kullanılmış hardware arıyorum, yani aslında teknolojinin yeni şeklini pek takip etmiyorum. Mesela herkeste S3 Virge 4 MB ekran kartı varsa bende bunun 2 MB'lık olanı var. Şimdi 4 MB olanını almak istiyorum. Kamer'de var mı?
2- Bu Zebani sana önceden sataşırdı! Şimdi niye hiç sataşmıyor. Yoksa müthiş aşkınız bitti mi?
3- Ram almak istiyorum ama çok pahalı. Niye böyle oldu? Sudan ucuzdu önceleri.
4- Geçen sayıda tanıttığınız MP3 Player çok güzel görünüyor. Sende var mı o aletten? Nasıl kaliteli mi?
5- Eski oyunları oynamak istiyorum bazen fakat sanırım hiçbir yerde yoklar. Nostalji havası insanı sımsıcak sarıveriyor zaman zaman. Kamer'de var mı eski oyunlar?
6- 3D kart teknolojisi günden güne gelişiyor ve büyüyor. Bunun yararını kullanıcılar görüyor ama benim sormak istediğim daha da gelecekte bizi nasıl bir 3D teknolojisinin beklediği. Sen ne düşünüyorsun bu konuda? Mesela nasıl bir kart kullanıyor olacağız?
7- 3D demişken, ben az biraz 3D ile ilgilenirim. Bir önceki soruyu sorma nedenim 3D resimlerde gördüğümüz kaliteyi oyunlarda görme ihtimalimiz var mı? Mesela Quake gibin oyunlarda duvara ya da kapıya çok yaklaştığımızda pixel görmeyeceğimiz günler yakın mı?
Şimdilik bu kadar Engin abla... ay pardon Engin Abicim. Sorularımı yanıtlarsan çok sevinirim. Özellikle 3D ile ilgili olan sorularda fikirlerini duymak istiyorum.
Mustafa Direk - İstanbul

Mustafa kardeşim, güzel kardeşim;
İltifatların için teşekkür ediyor ve hemen cevaplara geçiyorum:
1- Zaman zaman bulunuyor. Aslına bakarsan genelde bulunuyor. Ama tutup da bana

kullanılmış Pentium !!! 600 lazım dersen, "var, olamz mı!" der, buraya gelince de seni bi güzel döveriz! Şaka bir yana OverDose'daki "Pano"ya bakmanı tavsiye ederim (İstiklal'deki pano değil, orası sakat :). Önümüzdeki aydan itibaren Kamer'deki kullanılmış hardware'leri de oradan öğrenebilirsin.
2- Zebani avucunu yalasın, hatta yalıyor şu an. İşim olmaz öyle yılışık insanlarla (belki de yalan söylüyorumdur :).
3- Dünyanın RAM ihtiyacının %90'ını iki fabrika karşılarsa böyle şeyler hep olacaktır. Fabrikalardan birinin sahibi ishal olsa, öteki fabrika sahibi zam yapıyor. Bu seferki zamın gerekçesi olarak Taiwan depremi gösterildi ama söylentiler arasında bir fabrika sahibinin diğer fabrikayı da satın almış olması var. Bence bu danışıklı dövüş. Bunlar oturuyor, Taiwan rakısı içip, Taiwan'lı dansöz oynatırken "abi gel, bi zam yapalım, nasıl olsa eşek gibi alacaklar" diyorlar. Eşek gibi alıyoruz da...
4- Var. Telefonu biliyorsun. Hadi, hemen. Bak hala duruyor!
5- Vallahi yok. Kamer'de artık sadece yeni (ve orijinal) oyunlar var. Kadıköy'de Yazıcıoğlu iş hanında bulabilme ihtimalin var (Ertunç her hafta gidip uyduruk bir oyuna 10 - 15 milyon lira veriyor!).
6- Bunun için bir şey söylemek hem saçma olur, hem de çok yalnış. 3DFX web sitesinde (www.3dfx.com) gelecekte çıkarılması düşünülen kart modellerini görünce şaşırdım mesela. Voodoo 5 6000 diye bir model vardı (hala da var!). 1.47 Gigapixel (saniyede 1,47 milyar nokta işlem) olan bu kartta 3D özelliği olarak yok yok. 128 MB RAM'da hediyesi! Ama ne zaman çıkar, nasıl olur, çıktığında zamanın teknolojisine göre tatminkar olur mu, orasını bilemem.
7- İnsanoğlu doyumsuzdur. Şimdi bu istediğin olsa, sen bu sefer "ben virtual reality isterim" diye tuttururdun. O da olsa "yetmiyor abicim, verin bana rail gun, daatıcam buraları" dersin. Deme öyle şeyler. Öldürme insanları,sev onları (laf arası mesaj olayı :).

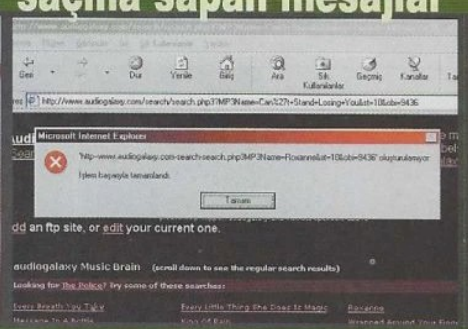
Sevgili Search Engin;
Öncelikle tekrar derginin ortaya çıkması iyi oldu. CD'yi neden verdiğinizi anlamadım. Gameshow alan tüm tanıdıklarım her ay bir ana PC dergisi (PC World / Magazine, Chip)yanında da Gameshow alırlar. Sonuçta ikisinin CD'sinde de demo var. Bir de Ertunc Burak'ı kınıyorum. Starcraft'ı tavsiye etmemiş. Şimdi hadiseye geçelim...
Yeni bir bilgisayar almayı planlıyorum. Bilgisayar aşmış bişi olacak. Sadece bazı ayrıntılarda takıldım. Ön bilgi olarak DVD ve 19' monitör alacağımı söyleyeyim.

Sevgili Ömer;
CD konusunda haksızlık ettiğini düşünüyorum. İstersen madde madde sebeplerini sayayım:
* O dergilerin CD'leri ile Gameshow'un CD'si arasındaki tek benzer yan "tools" bölümü.
* Bu kadar geniş "theme" arşivi -hem de her ay- başka bir CD ile verilmiyor.
* "Özel" bölümümüz gerçekten çok özel oluyor. Bu da başka bir CD'de yok.
* Söylediğin dergiler oyun dergileri olmadığı için içlerinde oyun demoları da yok (varsa da çok az).
Her şeyi bir yana bırakıp (CD'yi bırakmayın, cümlenin devamında lazım olacak!), CD'yi ön yargısız incelediğinde göreceksin ki, en az derginin kendisi kadar emek sarfedilmiş. Bir o kadar da güzel. Ertunç konusunda yapabilecek fazla bir şey yok. O açsın gömleğinin düğmelerini göbeğine kadar, sağa sola tükürük saçsın. Başka da bir şeyden anlamaz (iddialı laf ettik, ehehe). Şaka bir yana, Ertunç Burak, Kamer Bilgisayar bünyesindeki yoğun çalışma temposu nedeni ile tavsiye köşesinin yazarlığına son verdi. Köşeyi artık Can Sansarcı arkadaşımız yazacak. Artık onu kınarsın. Şimdi cevaplar:
1- Ses kartı konusunda Sound Blaster'dan asla şaşma. Sound Blaster Platinum tavsiye ederim.
2- DTT 2500 gerçekten çok güzel ve aradaki fiyat farkına değer. Ayrıntılı bilgileri HardNews'da bulabilirsin.



Zebani avucunu yalasın, hatta yalıyor şu an. İşim olmaz öyle yılışık insanlarla (belki de yalan söylüyorumdur)

saçma sapan mesajlar



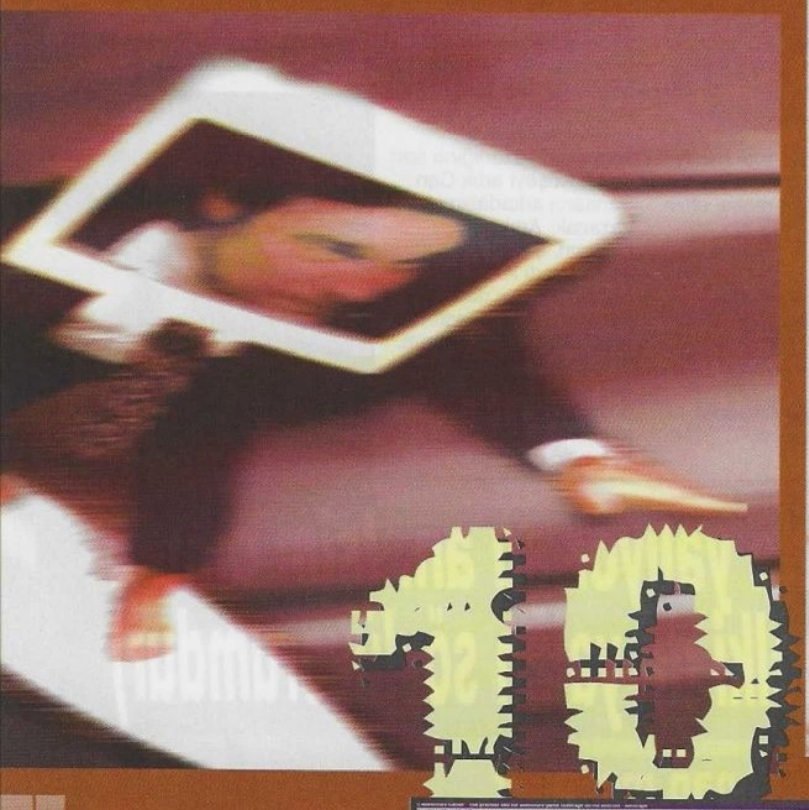
Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...
-Intel Celeron 433 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-52X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-13.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem
Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

1- Sound Blaster Live Value'da digital çıkış yok ve fourpoint 2000 digital alıyorum. Ne yapmam lazım? (SB Live mi yoksa yeni çıkan (Amerika'da) Diamond MM400 mü?)
2- Bir dergide DTT 2500 için "DVD seyredeceksen bunu al yoksa fourpoint 2000 al" demiş. Sence???(70$).
3- Monitör olarak 19" Hyunda mi yoksa Sony mi alayım, fiyat performans farkı nedir?
4. DVD'nin decoderi yok (Pionner 6x (tipine bayıldım)). Ekran kartı da Matrox G 400 olacak. Region select olayı bende patlar mı? Patlarsa ne olur? (internetten toplu DVD siparişi daha ucuz ve Matrix orada var..)
5. 128 RAM ne zaman ucuzlar?
6. DVD'nin yanına bir de CDROM alayım mı?
7. Windows 98 Second Edition'un da hataları varmış (shut down olmama falan), doğru mu?2000 ne zaman çıkar?
Ömer Gökcek

3- Bir oyun bilgisayarı için Sony monitör fazla derim ama kalitesi tartışılmaz tabii ki... Para batıyorsa Sony yani.
4- Patlamaz. Patlasa bile region crack dosyaları en iyi Pioneer'da çalışıyor. İyi bir seçim marka olarak. Ama tabii ki 10X modelini tavsiye ederim (çok gittin geldin ama bir daha HardNews :).
5- Gün geçtikçe fiyatlar düşüyor ve eski fiyatlara yaklaşıyor. Sanırım Aralık ortalarında fiyatlar iyice oturur.
6- Alma. Çok gereksiz ve anlamsız bence.
7-Bir bilgisayar programında -hele ki Bill Gates'in parmağı varsa bu programda- hatalar oluyor. Tamam, Microsoft'unkilerde daha fazla oluyor, hatta çok fazla oluyor, hatta sırf hata neredeyse (ehehe). Neyse, tüm Microsoft ürünlerindeki gibi Windows'98 Second Edition'da da var. Özellikle bazı chipsetli anakartlarda shutdown ederken kilitlenme gibi hataları var. Her güzelin vardır bir kusuru!
Gidiyorum... Ve biliyorum ki "Giderken kırık kalpleri de götürürsün peşinden, çocukluğunda tabağında bıraktığın pirinç taneleri gibi ardınsıra gelirler"
Hepinizi seviyorum ama Atilla Atalay'ı biraz daha çok!

"Bilgi kaça ayrılır? Hiç boşuna zahmet etmeyin: sonsuza ayrılır; en azından INTERNET'de böyle!

Meğer ben düşünürken, hissederken, ve kısaca yaşarken hep berabermişiz.
İyi ki hepimizin yaşamadığı şeyleri yaşamamış, bir istisnalık yapmamışım istemeden de olsa. Meğer otobüste, trende ya da şöyle diyeyim, "uçan kuşun kanadında" hiç tanımadığım, tanımayacağım, nedense "kocaman gözlü kızlara" aşık olurken ben, O da yanımdaymış da ben görmemişim. Belki de ilham dediğim şey de O'nun ta kendisiydi, kimbilir:
- Merhaba genç, ben geldim.
- Eee, baba hoş geldin. Nedir? Bugün ne yazacağız?
- Dur hele bir yaşayalım. Sen şimdi al bakayım şu bileti, atla bakalım şu otobüse. Bir kız var, bugün O'na aşık oluyoruz. Herkesin yaşadığı bir şey ama merak etme, kaygılanma. Ben yanındayım. Ama yine de bir durum olursa Amca'mın oğlu dersin. Ya da sen uydurursun işte bir şey. Ama hepimizin yaşadığı bir şey olsun, başka olmasın.
- Peki abi.



İyi ki, hepimiz bunları yaşamışız. Hayattan farklı bir tat almamış, "ne de"
O'na bizden farklı bir şey vermemişiz. Oysa, o kapıya gitmekten önemli olan, o kapı'yı çalmaktır. Kapıyı açmak'dan önemli olan, içeri girmektir. Bu kapı niye böyle demekten öte olan, o kapının ardındakileri görebilmektir.
Ben,
Hayata farklı ve sevimli bakışımı, Walt Disney'den almışımdır belki. Kimi zaman girdiğim karamsar modlarımı, pesimist bakışımı Murat Adanç'dan almışımdır, kimbilir. Mehmet Emin Gür gibi yaklaşmak isterim dostlarıma, sanki. Gırgır, Leman okur gibi, içinden çıkmışım ya da üstünden bakmışım gibi yaşarım, belki. Denizde Kusto'yu taklit ederim, sanki. Karada düşmana karşı Rambo olurum. Babamı Homer Simpson gibi görürüm, belki...
Ama bunlar beni ben yapmaz. Diyelim sen bunların hepsine hayat dersin. Kestirip atarsın. Ben'i de diğerleri gibi görürsün. Ama mutlaka unuttuğun, senin gibi, onun gibi, yaşamış ve yaşayacak ya da şu an bunun içinde olan her birey gibi, benim de, "özel" olduğumdur. Şimdi iznimle yıkıl karşımdan, ve dergimi getir.
Bana GAMESHOW'u getir.
Özel bir şeyler yaşamak istiyorum.

MUDER
muder@gsmnet.com

www.adventuregamer.com

www.allthecheats.com

AYIN SiTELERi

Game Downloads Online
Hem yeni hem de klasik oyunların demolarını indirmek için, chat, mesaj tahtası, shockwave oyunlar, ücretsiz web tabanlı e-mail, webmaster'lar için "hosting" gibi hizmetlerle desteklenmiş çok hoş bir site GDO. Oyun açıklamaları ve donanımla ilgili konularda da yararlı yazılar, linkler var.
http://www.gamedownloadsonline.com/

Flight Sim
Uçuş simulasyonlarıyla ilgineniyorsanız mutlaka ziyaret edin. Bu sitenin içeriği için konuyla ilgili ağızlar, "abi al bu içeriği Çin Seddi'ne pirinçle yaz 10000 feet'ten bal dök yala derler." Çok geniş, büyük içerik demek isterler sanırım. Adamlar uçmuş canım (Ay kelime esprisi de yaparmışım ah hah hah).
http://www.flightsim.com

Adventure Gamer
Adından da anlaşılacağı üzere Adventure sevenler için müthiş bir "kaynak
site" (Kısa da keserim yeri gelince).
http://www.adventuregamer.com

AllTheCheats.com
PC'den Nintendo'ya, Playstation'dan Gameboy'a, aradığınız hemen her oyunun
cheat'ini, cheat sitelerini ve konuyla ilgili bir çok kaynak linki bulabileceğiniz bir site olarak karşımıza çıkan AllTheCheats.com'un yeni cheat'leri ve linkleri maille alabileceğiniz bir mail listesi, haberler kısmı, oyun incelemesi ve strateji rehberleri bölümlerinin de bulunması, bu sitenin bookmark yapılma gerekliliğini destekliyor (Cümlenin sonunu getirmek için sekiz kollu ahtapot'a yakalanmış miço gibi kasıldığıma bakmayın,
aslında yedi deryanın kaptanıyım bi yerde. Yedi derya da iyiymiş bak).
http://www.allthecheats.com/

ATRAKSiYON
Bilgisayarla olduğu kadar ("Bilgisayardan kanka olur mu?") edebiyat, müzik, sinema, resim, heykel (polaroid)'le de ilgilenen, sanatın her rengini yumuşak teninde, parlak saçları ve güçlü bünyesinde barındıran Muder'e sorduk:
- Bu kızlar niçin bilgisayardan anlamazlar Muder?
- Ne bileyim abi. Ben de zaten onlardan anlamıyorum.
- Tank, online mıyız hocam?
- Baba Cumartesi artı Prime Time, fiber optik kablomu uzatacaksın, ISDN mi
yaptırıcan, şu işe bir çare bul, sürekli meşgul çalıyor, bağlanamıyorum.
- Tank, kovuldun.
- Kovuldum da ne oldu, gider bi net

café'den istediğim gibi chat'imi de yaparım, maillerime de bakarım, zion'muş da metriksmiş de geç hocam bunları,
sen şimdi bana şunu de, diyelim ki seçilmiş kişi benim, gene de kovar mıydın beni? Ayrıca Muder'e ne oldu?
- Tank sus. Hatta, Tank You. Güzel dedim mi?
- Alalaaa. Enteresan bi insansınız.

INBOX
Muder'im;
Iki tane köşen var, kolay diil tabi bunları yürütmek, nasıl cheats köşesinin
okur desteğine ihtiyacı varsa, senin de ihtiyacın var kanımca [kanımca! yani
sana lafım yok be abi! eheh, yani, şey, çorbada tuzum olsun demeye çalışıyorum [tabi, yemeğin tuzu fazla kaçarsa tadı bozulur, o başkaaaa]]... Gelelim tavsiyelerime; GAMESHOW için: [muhteşem linkler sayilmaz, ama söz sana sağlam bir oyun review sayfaları listesi yolliycam gelecek ay...]

www.dlh.net
Güzel bir cheat, trainer, save, hint, ve de patch [official & unofficial] sayfası... Ayrıca kocaman harddisk'iniz varsa, programı ve ekleri indirerek bütün hileleri sıcacık yuvanızdan görebilirsiniz...

www.dkeeper2.net
Dungeon Keeper 2 hakkında herşey... Bu unofficial sayfada, official sayfadan
çok daha fazla şey bulabilirsiniz. Özellikle, aynı serverdaki kardeş sayfalari ile, gayet yararlı bir eser...

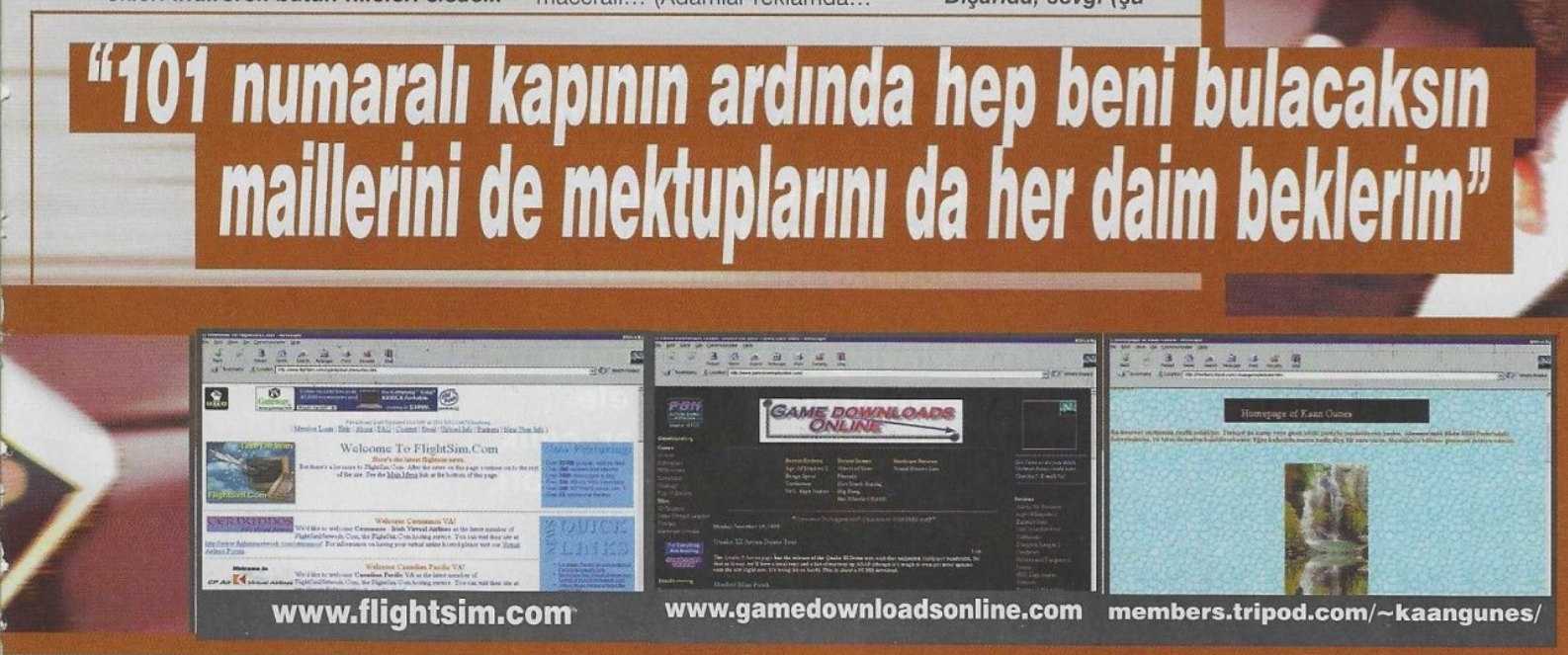
http://scummbar.mixnmojo.com/
Bir Monkey Island delisi misiniz? Dördüncüsü ne zaman çıkacak mı diyorsunuz? İlk oyunu tekrar oynarken mi takıldınız? Bu kadar soru yeter mi?
Selçuk Balamir
Çok teşekkür ederim Selçuk. Linkleri göndermişsin, bir de açıklamalarını yazmışsın. Elceğizlerine sağlık, çok çok saol. Aynen yayınlarım ben böyle mektubu, yer sorunu falan dinlemem. Sığmazsa dört sayfa yapılsın bu köşe derim (halen derim ben bunu, yılmam). İki köşem olsa yine iyi. "Büyük Seçim"
benimki. Bu ay, Hancı'nın (azz sonra! ehe) ön-arka kapakalarını yaptım (süper oldu!), bir reklam olayı vardı onu hazırladım, Fifa, NBA ve NHL'i yazdım ve eee, neyse, yeter bu kadar, yer yetmeyecek sonra (alçak da gönüllüyüm hattı zatında). Bu arada, seçkin kitabevlerinde, örneğin,
Ankara'da Dost Kitabevi'nde bilgisayar kitapları bölümünde, Internet "benim
memleket" diye bir kitap varmış. Çok iyiymiş, internetle uzaktan yakından
ilgisi olan herkes ama herkes, mutlaka ama mutlaka alıp okumalıymış diyorlar, sen de duydun mu tüm bunları? (adamlar reklamda sınır tanımıyor yaw, ummadık yerde kulağına üflüyorlar). Tekrar teşekkür eder, oyun review sayfaları listesini de dört gözle beklerim. Monkey Island 4'ü bilmiyorum ama (aslında biliyorum Lucas Arts'dan bir yetkili demişki, yok baba öyle bi planımız şu an... - maalesef, ben de bütün tadını aldım ama du'dinle bak...) ikinci kitabım HANCI, Ocak 2000'de çıkıyor. Süper bir eser, ehe. Yani o da Monkey Island gibin. Güzel, maceralı... (Adamlar reklamda... eee... shey. Neyse.)

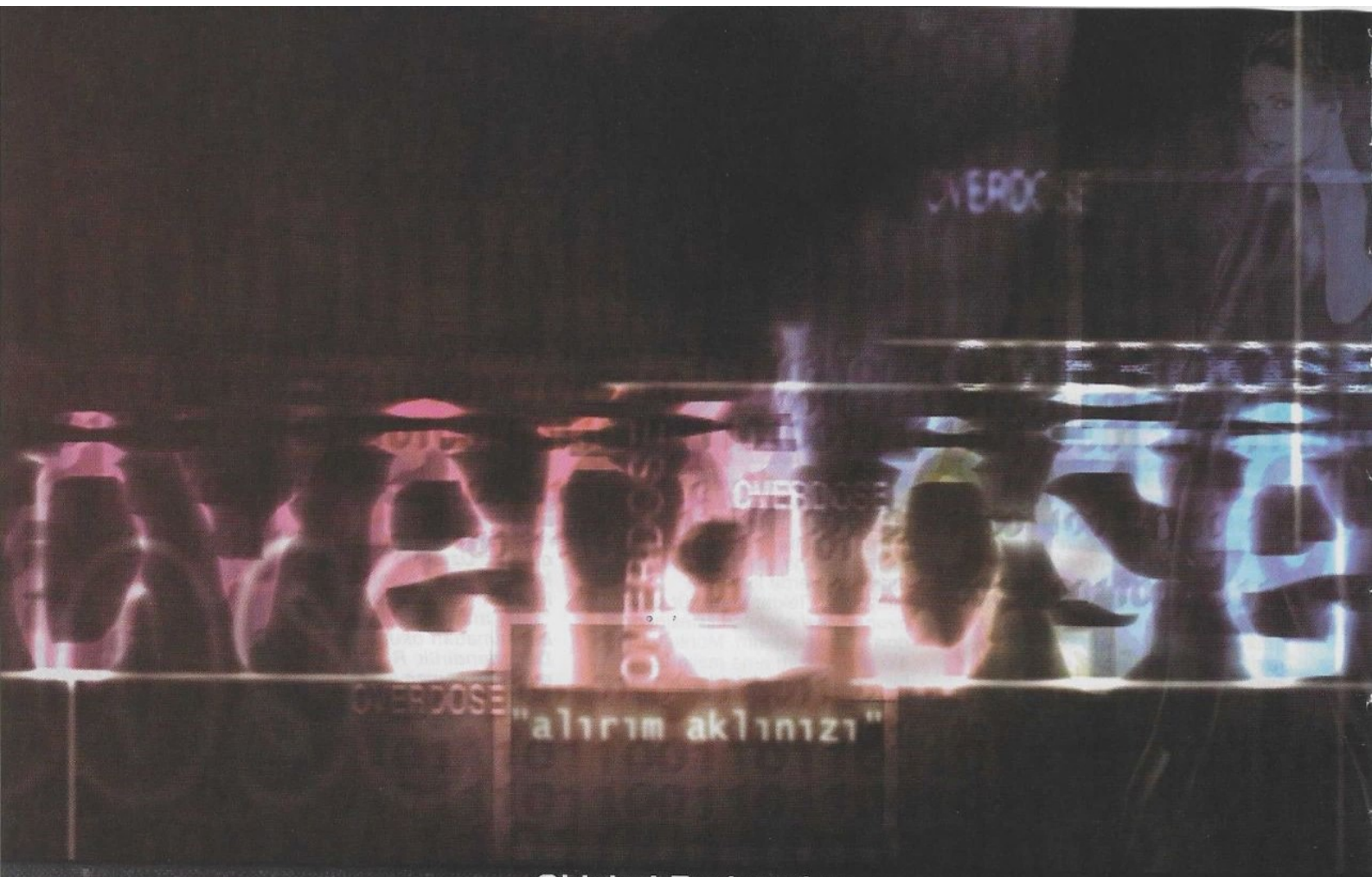
"...kitabın mükemmel, başka denecek laf yok!!!!! Ayrıca dergide sayfa sayın artsınn.
Bu arada Kasım sayısındaki başlangıçta anlattıkların doğrumu???? Bir de neden icq'yu kullanmıyosun artık?"
diyen, Anıl'ım |Rodman|'ıma, çok teşekkür ediyorum. Kitap gerçekten de çok iyi, denecek bir laf kaldıysa, o da almayıp tüm muhabbeti kaçıranlara, hemen hemen alın! Hangi kitap mı? Bak yaa, tabii ki Internet "benim memleket" Sayfa sayısı konusunda haklısın ama daha çok baş ağrıtmam gerekecek sanırım. İki sayfayı aşıp dergiyi ele geçirebilmem için öncelikle Kamer'e yerleşmeyi düşünüyorum ama o da zor yaw. Sayı olarak çok kalabalıklar ehehe. Kasım sayısında anlattıklarım tabii ki doğru. Enteresan bi insanım sanırım. ICQ olayına gelince, yetişemiyorum ki Anıl. Misal bak şimdi ben 49 299 499 benim yeni ICQ numaram desem o numara anında göçer...

KiSHiSEL
Özenle hazırlanmış kişisel bir sayfayı, mavra, H.R. Giger Resim Galerisi,
duvar kağıtları, anim gif'ler, pek çok yararlı link gibi atraksiyonlarla
zenginleştirmiş olan Kaan'ın [Güneş] sayfası kesinlikle ziyarete değer.
Tebrikler Kaan. Bu tür "kişisel" sayfaların internete içerik açısından
zengin katkıları olduğunu belirterek, çoğalmalarını diliyorum.
http://members.tripod.com/~kaangunes/

muder@gsmnet.com adresine gönderilen her mail, itinayla okunur. Özellikle konusu "101" olanlar, hemen, kesin, hiçbir "salla"maya maruz bırakılmadan okunur. Değerlendirilir. Reply edilecek zaman varsa hemen edilir. Yoksa bu sayfalarda bir şekilde mutlaka değerlendirilir. Birebir konuyla ilgilenilir.

Dışarıda, sevgi (şu günlerde içinde yüzmesi zor ama biraz'ı da sevgidir, çoğu da), kuşlar (şu günlerde pek öyle büyük kırlangıç sürüleri bekleme ama yine de güvercinler hep vardır), doğa (şu günlerde biraz soğuk dışarısı özellikle de montunu başka şehirlerde unutursan eve dönerken ;o) – ama yine de sıcaklığın yeter çoğu zaman tüm dünyaya) ve de en önemlisi sen varsın, eğer çıkarsan. İçerisi ise bildiğin gibi. 101 numaralı kapının ardında hep beni bulacaksın. Maillerini de mektuplarını da, seni de her daim beklerim. Sevgi, kuş, doğa falan, hepsi benim. Muder'im. Gelecek 1000 yıl için tek dileğim, dileklerinin gerçek olması. Umarım benim için de (Pamela Anderson falan tadında) iyi bir şeyler dilemişsindir...





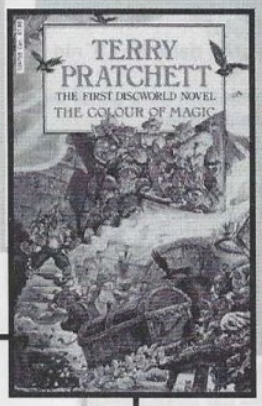
Objeler! Evet evet o hainlerden bahsediyorum. Ne kadar da düşmanlardır bazen. Hatta en kötü düşmanınızdır onlar: Açılmayan kapılar, durup dururken çatırdayan televizyonlar, monitörler; cebinizde bir türlü ele gelmeyen anahtarlar, çelik gibi sağlam kola kapakları, son derece dayanıklı, yırtılmayan jelatinler ve daha bir sürü... İnat ederler, karşı çıkarlar, zor durumda bırakırlar. Yaşamın küçük ayrıntılarından olan objeler işte bazen tam bir baş belası oluverirler. Bunlarında itaat etmesini sağlamak gerek! Objeler üzerinde organik bir devrim gerek. Teknoloji hala istediğim gibi değil. Ya da boşverin! Buyrun Overdose'a...

[IRC'de Chat yapmıyorum. Chat'ten nefret ediyorum. Sahte Zebani isimlerine kanmayınız]

AYbAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap Büyünün Rengi - Terry Pratchett



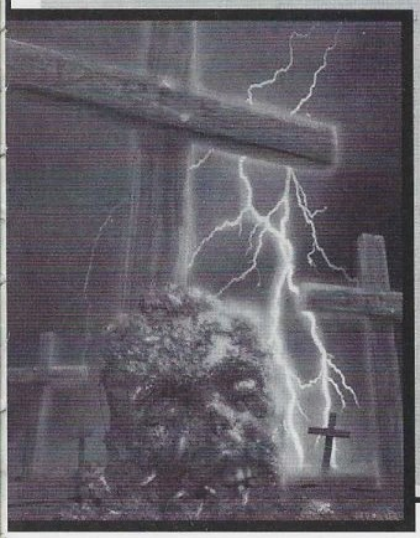
İngilizleri nasıl bilirsiniz? Soğuk, kibirli, mesafeli vs. vs. Fakat milli genlerin dışında bulunanlarda olağanüstü komik ve yaratıcı oluyorlar. Mesela Douglas Adams'ın "Galaksinin Otostopçu rehberi" serilerinde veya Terry Jones'un "Starship Titanic" kitabında eğlence had safhadadır. Bu yazarların mizahi yönü yaşadıkları yer ile orantısızdır. İşte Terry Pratchett'da böyle bir yazar. Discworld serileriyle ünlenen yazarın ilk kitabı olan "The Color Of Magic" nihayet [ve her zaman ki gibi inanılmaz geç] Türkiye de İtahaki yayınevinden çıktı [büyünün rengi ismiyle. En azından doğru çeviri]. Hep oyunu oynadığınız Disk Dünyayı tanımak için bundan daha iyi fırsat olamaz. Ayrıca Terry Pratchett'ın da gayet yaratıcı, hayal gücü zengin ve mizah anlayışı bol olan bir yazar olduğunu göreceksiniz. Almalısınız!

sinema Eyes Wide Shut

Stanley Kubrick'in merakla beklenen ve zamansız ölmesiyle merakların doruğa tırmandığı film sonunda gümüş perdeye yansıdı. Şimdi Kubrick sinemasını sevmiyorsanız filmi beğenmessiniz. Hele bunu birde Kubrick manyaklarının yanında ifade ederseniz saldırıya uğrama ihtimaliniz bile var. Neden? Kubrick iyi sinemacı[ydı]. Mükemmeliyetçiliğin diğer özenti yönetmenlerin ki gibi [özellikle Türk olanların] özenti değil bir dünya görüşü olmasını filmlerine yansıtmıştır hep. Bu da öyle bir film işte. Psikolog bir karı-koca arasındaki ilişkiyi aldatma ve ya güven çerçevesinde işleyen filmin konusu ne kadar ilginizi çeker bilmem ama Kubrick sinemasında gözlerinizin faltaşı gibi açılacağına eminim. Mutlaka seyredin

oyun Nocturne

Korku yaratıcı oyunlarda kesinlikle bir numara olarak gördüğüm Nocturne ile bu ay fazlaca haşır neşir oldum. Bence bir oyun gerekli atmosferi sunabiliyorsa o oyunu ne olursa olsun oynarsınız. Bu günkü oyunlarda firmaların çoğu buna dikkat etmiyor. Grafiğe veya sese yüklenip atmosferi unutabiliyorlar. Ama Nocturne bunların haricinde [resident Evil'da öyle] tutmak gerek. En dehşetli korku filmlerinde bile tırsmayan ben itiraf ediyorum bu oyunda altıma işedim. Öyle bir atmosfer yaratmışlar anlayacağınız. Hemen bir an önce alınıp korkulmalı diyorum ben...



müzik Ever Eve - Regret
katatonia - Tonight's Decision

İki albüm daha var bu ay [hep 2 zaten!]. Ever eve'dan başlayalım. Açıkçası bu grubu ilk defa dinliyorum. Solistlerinin öldüğünü bilmeme rağmen nedense pek ilgi göstermemiştim ama bu son albümünü almakla müzikal bir zenginliği yakalayabilmenin hazzına vardım. Albüm süper. Her bir parça ayrı ayrı özene bezene icra edilmiş. Melodiler o kadar içten ki sizi bir yakalıyor ve bir daha bırakmıyor. Alınması şart.

Ve Katatonia. Bir önecki albümleri olan "Discourage One's tam bir sanat şaheseriydi. Genelde bir sonraki albümler vasat olsa da bu öyle değil. Yine zevkle dinleniyor. Hüzün albümün her yerine yayılmış durumda. "right in to the bliss"i dinlerken kendinizden geçeceğinizi garanti ediyorum

MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay mektup yağdı overdose'a yani mail! Sadece 2 disket geldi. Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

işte en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Merhaba Polat,
Döneceğinizi tahmin ediyorduk ama ne zaman onu bilmiyorduk.Açıkçası beklediğimden erken oldu.Her ne kadar dergi bir daha çıkarsa almam dediysem
de dergi çıkınca yanlışlıkla aldım[elim kaydı],bir daha kendi kendime söz
vermiycem.İyi oldu iyi aramıza hoş geldiniz.Tekrardan.Bir iki şey soracam bu
mail`i okuman yeter cevaplarsan sen bilirsin...
1)Dergide daha ne gibi yenilikler yapmayı düşünüyorsunuz?Nedir yani hedefiniz Avrupa falan hani olur ya.
2)Burçaq Burçaqmı?Yani dergide Sid Meier`mi yazıyor yoksa(oha tamam ama
toroslarda petrol çıkıyorda olamazmı yani öhö)yani bu adam hakikaten iyi
strateji oynarmı Kamere gelsem onunla Starcraft kapışabilirmiyiz veya benzeri bişiler.
3)Efe bir ara dergiden ayrılmıştı neden en sevdiğim yazarlardan biriydi döndü sevindim ama niye ayrıldı?
4)Neden hep maymun iştahlılık yapıyoruz elimizdekiyle yetinmeyi bilmiyoruz.Bak şimdi nereye bağlıycam.Örnğin Star Wars filmi yerden yere
vuruyorlar açıkçası ben çok sevdim filmdeki karakterlerin gençliklerini merak etmişimdirve iyi bir metaryal film için şimdi soruyorum filmi yerden
yere vuran sivri zekalılar Lucas`a iyi bir fikir verinde daha iyisini yapsın tamam biraz sömürü olabilir ama aynı filmi 157 bin kere izlemek baymıştı
artık.Aynı şey oyunlardada geçerli.
5)Blizzard`da neden böyle bok atılıyor tamam adamlar fikir hırsızı olabilir ama aynı mantıkla her oyun birbirinin kopyası o zaman.En azından adamlar iyi
bir şeyler yapıp ortamda rekabet yaratıyorlar.Senin fikrin?
6)Tiberian Sun hakkındaki düşüncelerin? bence Starcraft daha iyi.T.S`nin yapay zekası tam bir akraba evliliği.Sence?
7)Megadeth "Risk" için ne diyceksin ilk başta yadırgamıstım ama şimdi baya bir dinliyorum.Adamlar yaşlandıkça soundlarını yavaşlatıyorlar.
60 yaşında Amerika senfoni orkestrasında çalıcaklar herhalde .Sence?
8)Bu ay içinde İstanbula gelicem kısmetse Kamere gelmek istiyorum Tarif etsene bana nasıl gelinir oralara.Gelen okurları nasıl karşılarsınızBenden bu kadar hepiniz kendinize iyi bakın bi daha dergiyi kapatmayın kırarız kafanızı[ben ve 100.000fan]
Can you hear the scream????
NURETTİN TAN

Zebani: Beklediğinden erken oldu demek! Bizim tekrar dönmemiz 1 senede olduysa senin beklediğin kaç seneydi Nurettin? 3 mü? Sus duymak istemiyorum [başladık yine]. Bir daha da kendi kendine dergiyi almamak gibi sözler verme, yutmak zorunda kalırsın [sözünü] ve almak zorunda kalırsın [dergiyi]. Hem fena mı oldu bak ne güzel muhabbet ediyoruz. Hatta bi akşam süper bilgisayarcı Kamere gel çay içelim [niye akşam ki?]. Cevaplanmamış her sorunun sinirlerimi bozmasını engellemek isterim:

1- Bizim tam hedefimiz aslında cumhurbaşkanı olmak. Bunun içinde olaya kökünden yani dergicilikten başladık [herhangi bir kitabımda var bu konu]. Aslında yapacağımız daha çok yenilik var. Fakat evdeki ve yanlış hesaplar ya çarşıya uymuyor ya da bağdattan dönüyor [açıklama nasıl?]. Avrupa mı? neden olmasın?

2- Evet Burçak o Burçak [yani kestirme cevap]. Burçağın strateji oyunlarına doğal bir yeteneği var. Yaşıtlarında çok az görülen zekasını bu yeteneğiyle birleştirince elbette Starcraft'da burçağı yenmen mümkün olmaz [ay ne dedim ben?]. Walla Türkiye de Starcraft'da Burçağı yenecek 4 kişi var. Onlarda Türkiye sıralamasında ilk 4'deler...

3- Ne zaman ayrılmıştı? Benim haberim yok. benden habersiz iş mi yapıyor bunlar. Arkamdan hain planlar mı çeviriyorlar. Bişey biliyorsan söyle, hadi bi an önce söyle...

4- Filmi boşver ama "elindekiyle yetinmek" sözüne bi eleştirim olacak ve örnek de Lucas olacak: Bu adamın [Lucas'ın] elinde o kadar olanak varken -hem de en iyilerinden- ortaya böyle dandik bir eser çıkartıyorsa neden onunla yetinesin? Aynı şey oyunlarda da geçerli...

5- Blizzard artık büyük bir firma. Ve zamanında her küçük firmanın yaptığı gibi biraz ondan biraz bundan aldılar, değiştirdiler, cilaladılar, sattılar, büyüdüler ve bu hale geldiler. Artık taklit etmiyorlar, belki de daha küçük firmalar onları taklit edecek. Blizzard misyonunu tamamladı bence. Farklı bir kopyalama yöntemiyle de olsa öyle...[lafımızı sokalım gider ayak!].

6- Starcraft Tiberiun Sun'dan 4-5 gömlek daha üstün. Tiberiun Sun veya Starcraft'ı bitirerek varılacak bir sonuç değil bu bence. Starcraft'da oynanacak ve

MEKTUP

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

bulunacak bir sürü strateji var. Hangi Unit'in diğer unit'e üstün olduğunu bulmak ve uygulamak, yaratıcı olmak durumu var. Bu yüzden Starcraft'da mükemmel oyuncudan, kötü oyuncuya doğru giden büyük bir hiyerarşi var. Kötü bir oyuncunun oyunda tutunması mümkün değil mesela [AOK'da mümkün bu, üstelik abartılı şekilde]. Ve bunlar maelsef TS'de yok ya da az var.
7- Hayır hayır! Olayın yavaşlamayla ilgisi yok! olgunlaşmayla ilgisi var. Bu adamlar artık 20 yaşında değiller. Mustaine olmuş 40 yaşında, evli ve çocuğu var. Daha önce yaşadığı esrarlı hayatını düzne koydu ve bunu müziğine yansıttı. Megadet'i takdir ediyorum.
8- Kamerin yeri çok basit. Beşiktaş ıhlamur dere caddesine gel! Hacıoğlu lahmacuncusunu sor. Kime sorsan gösterir. İşte tam karşısında 2. katta Kamer var. Altında da kasap var [he he!]. Gelirken Diet kola almayı ihmal etme. Ona göre bizde sana iyi davranırız [biraz hırpalarız bundan kaçış yok!].

Yok artık dergiyi kapatmayacağız, sadece belli dönemlerde 2-3 aylık aralar vereceğiz izin verirsen [ve yüzbin fan!]. Tabii unutmadan şunu söylemek isterim. Meydan Larus'un önsözünde **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** diye bir ibare var. Çok gurur verici.

NAABER LAM
nnaber lamn zebani ha koçum görüşmeyeli nassın goç? falla biz seni çok özledik senden naaber bizi özlemiş miydin? Yani varya overdose'n ve gameshowun(bak önce overdose)yokluunu baya hissettik. Yaani şöyle diim hiç bi dergi boşluunuzu kapayamadı bilion mu?(ya bu yağ kısmı bayaa geyik oldu gibi his war içimde ya neyse...:)).Artık sorularıma geçiom dikkayt!
1- Fuarda(tepe başındaki qompaq mıydı qompex miydi gittim fuarın adını unuttum...)pazargünü gameshow reklamını daatanlar yazarlardan mıydı?(karizma iirençti...)
2- Hoca poster olayını düşünüonuz mu?
3- abonelik formu istiom!
4- Swat 2 sence çok kötümüydü?
5- Oyun yazarları açıkladıkları tüm oyunları bitirio heralde... Anlamadığım strateji yazarları koca strateji oyunlarını nası 1 ayda bitirio? Hepiniz gözlük takıyonuz mu?
6- sen hangi oyunları oynuyon?(Alla Alla acaba tavsiye niteliği taşır mı?) Bu aylık bu kadar yeter kalan soruları bidaa aya yolluycam. lütfen mektubuma köşende biraz yer ayır ve ayırırsan mail adresimi yazma....
İLKER BALCI(THE İNDESTRUCTIBLE)

Zebani: Yani başta söylenilen bu kadar güzel söz, bu kadar guru okşayıcı iltifatlar tamamen geyik öyle mi? Hayal kırıklığına uğradığım!. İçten olmayı ne zaman öğreneceksin İlker bey? "Yağ kısmı" bölümleri daha dikkat çekici. Yani "bu yağ kısmı bayaa..." ile devam eden cümleden de yağ çekme adına bizi beğeniyorsun ama bunlar gerçek düşüncelerim değil gibi bir anlam çıkıyor. 2. kez hayal kırıklığına uğradım, sanırım cevaplara geçmeliyim:
1- Hayır yazarlardan değiller, Kamer dostlarından onlar. Severek ve isteyerek bize yardımcı oldular. Karizma denilen şeyinde kusura bakma ama "allah belasını versin". Bu son yıllarda bazı trend ve imaj düşkünü köpeklerin dilimize ve beynimize sardığı bu iğrenç kavram gerekli gereksiz her yerde kullanılmaya başlandı. Devir allahın belası imaj ve karizma devri ya her yerde öyle olmak zorundayız sanki [bunları sana söylemiyorum ilker, yazacağım kitaptan alıntı yapıyorum].
2- Açıkça söylemek gerekirse hayır ama yılbaşında sizlere posterden daha güzel bir hediyemiz olacak [kapanacağız dermişim! he eh].
3- Sende ne çok şey istiyorsun arkadaş! Adresini ver sana özel yollayalım bir tane [ödemeli tabii].
4- Hayır o kadar da kötü değildi ama daha iyi olabilirdi [süper klasik cevap serisi 1]
5- çoğu bitiriyor, özellikle adventure ve strateji olanlar. Bu arada belirteyim o koca strateji ve adventure oyunlarını 1 ayda değil, 1 hafta da hatta daha az bir sürede bitiriyorlar. öyle 1 ay oyun oynayıp yazı yazacak adamın alnını karışlarım, 1 ayda oyun bitirilir mi? Bir yazara yakışır mı? Dergi batar be! [ne oluyor bana! ilacımı getirin -diet kola-]
6- Ben şu anda tavsiye köşesindeki tüm oyunları oynuyorum [he he!]

Niye mail adresini yazmıyorum. mail gelecek diye mi korkuyorsun? peki diyelim ki bir gün sana şöyle bir mail geldi: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** ne yaparsın? [silerim deme sakın!]

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR mISINIZ?

Selam Zebani,
Senden bikaç bişii istiicem.Bana bi cevap yollarsan hayatını bağışlarım...
1-Anathema'nın albümlerinin isimleri?(bu acil bütün albümlerini toplamak istiyorum)Ayrıca Judgement çok hoşuma gitti.Gavurlar muhteşem yapmışlar yaa(gavur yapıyo aabi)
2-Müziği Anathemaya benzeyen bi kaç grup önerebilir misin bana?Yaw aslında Tasiye Köşesine müzikle ilgili bişiler yapsan hiç fena olmaz.
3-Nightwish dinler misin?Senin hoşuna gidiyo mu?(bence mükemmel müzikleri var)Hazır tavsiyeye başlamışken bi de nightwish benzeri bir iki grup önersen fena olmaz hani.
4-Neden dergide sürekli aynı fontları kullanıyosunuz?Bence biraz değişiklik yapın.
5-Bana bi de kitap tavsiye et de tam olsun.(bu arada bilim kurgudan nefret ederim ve de Matrix'de gitmedim).Kitap bana bilim kurguyu sevdirecek bişli olsun ama(çok şey mi istiyorum acaba?)
6-Aaaah aahhh biz eskiden Street Road Oynardık :((görüşmek üzere zebani.biliyosun ki hayatın bu sorulara

UYUZ OLURUM

Uyuz olurum köşesi zaten daha öncede boş kalmamıştı. Meğerse ne kadar çok şeye uyuz oluyormuşsunuz! İşte okuyucuların uyuz oldukları:

- Amatör ruhla profesyonelliği karıştıranlara...
- hiçbir şekilde derse geç kalma bahanesi yemeyen hocalara
- Kendilerini bir bok zanneden salak salak kasılan kızlara
- Gameshow'u kapatanlara
- Gameshow'u açanlara
- Gameshow'u geç çıkaranlara
- Yardım etmeyi çok zor görenlere
- erkek+erkek+kız ortamında,kıza hava olsun diye arkadışını yerin dibine sokantiplere
- tikiliğin sadece marka giyinmek oldugunu sananlara...
- netin her yerinde lag olmasına(bıktık artık)
- Durup dururken yolda havlayan köpeklere
- Havlaması gerekirken miskin miskin uyuyan köpeklere
- Köpeklere (sevmiyom işte!)

Geçen ayın ödüllü sorularının cevapları ve kazananları

Geçen ay ki ödüllü sorulara gelen cevap yağmuru gözlerimi yaşarttı. Meğerse oyun dünyasını yakından takip ediyormuşsunuz. Genelde ikinci soruya verilen cevapların çoğu yanlıştı ama yinede tahmin ettiğimden çok doğru cevap geldi. İşte soruların cevapları: 1. sorunun cevabı "Fade to Black" ve kahramanın ismi ise Conrad. İkinci soru ise tabii ki "Sentinel". Deliler gibi oynardım bu oyunu. Yalnız bizim Hüseyin daha okur okumaz cevabını verdi bu sorunun ya takdir ettim kendisini. Bravo! Ve işte kazananlar:

Salih YILDIRIM - DRAKAN
Aziz TAŞKIN - JAGGED ALLIANCE 2
Oyunlar adresinize yollandı.

Ve FRP&MAGIC Gameshow bünyesine katılıyor

Önümüzdeki aydan itibaren Gameshow'un kardeş dergisi FRP&MAGIC artık bu derginin sayfaları arasında yer alacak. Gameshow'un Frp gibi önemli bir konudaki eksikliğini bu şekilde gidereceğini düşünen MEG, kararı verirken herhangi bir olaydan etkilenmediğini ve amacının hizmet olduğunu belirtti; Her zamanki gibi sırıtarak. Polat ise herhangi bir yorum yapmaktan kaçındı. FrP köşesinin 8 ya da 16 sayfa olması planlanıyor. Tüm Frp'cilere hayırlı olsun. Ve yılbaşı süprizine de hazır olun

vericeen cevaplara bağlı.hoşçakal(yaa burda tavsiye sorulmuyodu galiba)
DİNÇER"poseidon"BAYLAN

Zebani: Sadece bir cevapla kurtuluyor mu hayatım? Mektubun sonunda azrail yazsaydın keşke daha inandırıcı olurdun. Neyse! hem sana hem de kendime bi kıyak yapıp [hayat meselesi ya] tüm cevapları veriyorum pek sayın azrail:
1- Hayır hepsini değil bildiklerimi söyliycem [kaşınıyorum!]: Serenades, Eternity, judgement. Judgement nefis bir albüm ama bence Eternity'nin yanına yaklaşamaz. Ana tema: Anathema demek "eternity" demektir [iğrenç kelime esprisi için özür].
2- Birebir benzerlik taşımasa da Katatonia senin hoşuna gider. Müzik tavsiye köşeside açacağım, ayrıca kitap, sinema, elektronik eşya ve vahşi hayat köşeleride yolda..
3- Nightwish dinlemedim hiç. Bu durumda tavsiye veremiycem [nasıl ama?]
4- Bu ay değiştirdik! değişimi hissettiğimiz anda uygularız! Ayrıca değişimden bahseden sen en son ne zaman değişiklik yaptın? [herhangi bir şeyde]
5- Olmaz! kitap tavsiyelerini Aybaşında yapıyorum zaten. Onun içinde bir köşe açacağım. Zaten Bilim Kurgu'da sevmiyormuşsun! [her otostopçunun galaksi rehberleri serisiyle başla].
6- Biz de deliler gibi Moonstone oynardık [hatırlar mısınız?]

Hepsine cevap verdim işte hayatım kurtuldu. Daha ne maymun iştahlılık yapıyorsun!

Bilsisayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojini ruhsuz mezarlığına oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

Hayır burada ve yukarıda tavsiye verilmiyor ama benim sana başka bir tavsiyem var: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"**

Slm Zebani
Bana galaxiler adına minnettar kalmana hiç gerek yok ama sana letterımı mailleyeyim dedim.Gameshowun bir fanatiği olarak derginizi bayimde(hıyar herif)gördüğüm an gittim, aldım, gördüm, sevdim. Sizi yeniden görmek güzel.(yağlama kısmımız bitmiştir,kısamı oldunu ne) neys ben sorularıma geçeyim en iysi:
1- Internette onlayn gaming yapmıştım bağlantımı kesmeye doğru ilerliyordumki oda nesi yandaki kutucukların tekinde Bleem! diye bişey yazıyordu. Aha dedim (içimden) hemen o kutucuğa klikledim ve Bleem'i computercağıza download ettim. Açmaya çalıştığım ama
açamadığım Tekken 3'ü taktım ama oynamaya başlarken tak!!! bilgisayar restartlandı sonra bizim computerdan ses gelmedi. Ne yapılmalı? Tekken'i adam gibi yapsalar
olmazmıydı snif snif?
2-CM3 için editör veya cheat bulabileceğim adres veya bilen kişi Allah rızası için?(maç kazanabilsem sormayacağım da kazanamıyom ki)
3-Tavsiye listesinde CM3 niye yok? Darıldım, üzüldüm, kırıldım vs.
4-Engin Abla or Engin Abi?(alınmasın merak:))
5-POP3d'de bir tuzağı önceden anlama gibi bişey yok mu? (gebere gebere bir hal oldum)
Güzel yapmışsın, süper yapmışsın, mükemmel olmuş, şahane yapmışsın, mükemmel, ellerine sağlık! Bi daha kapanmayın oldu mu?
ALP SPAWN

Zebani: Bak yine yağlama! Çok ayıp. Bundan sonra yağlama denmeyecek, kısaca övgü denilecek olmassa iltifat denilecek. Bunlarda zorlanırsanız "kompliman" denilecek [ay bu daha zor!]. Baktınız ki hiçbirisini diyemiyorsunuz o zaman kısaca süper de diyebilirsiniz. Cevap ver dediğini bile duyabiliyorum ta burdan:
1- İnanır mısın hiçbirşey anlamadım. Hepsi kulağa çince geliyor. Tekken diyorsan iyi bir konfigrasyonun olmalı. Programcılar direk playstation'dan çevirmişler. Anladın mı Tekken? [kulağa japonca geliyor mu?].
2- Duydunuz arkadaşlar. Bu yağız futbol delikanlısına yardım edin. Bu arada bizim gıcık Mert'e mail attın mı? O sana yardımcı olur. Sana mail adresini veriyorum [sanki çok gizli de!]: mert@gsmnet.com başka sorunlarınız olursada bu maili kullanmaktan çekinmeyin. Özellikle aşk sorunları ve çözümlerinde tek ve gerçek adres bu. Mert: Aşkın ve romantizmin doğru adresi...
3- Doğru niye yok? Sen bu ay bi bak daha fazla üzüleceksin.
4- Dışında erkek ama içinde gizli bir kadın var. Ve bu kadın git gide büyüyor [her türlü kelime esprisine açık bir bir yorum!].
5- Al sana Cheat: Oyunu oynarken iki işaret parmağını şakaklarına koy ve bastır. Yaklaşık on saniye sonra bütün tuzakları hissediyor olacaksın [süre beyin gücüne göre değişkendir]. Bu süper Cheat'i de kimseye söyleme [ben niye söyledim ki!]. Bence Save yapa yapa ilerle [bu ciddi]

Teşekkür ederim, ne kadar iyisin, saol, çok düşüncelisin ama **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** demeden de rahat edemeyeceğim.

Merhaba ben Can Ahiska 14 yasindayim
Bu size ilk mailim oluyor.Benim bilgisayarim Pentium III 400 128 sd ram 16MB
Riva TNT 2 ve 48x CD-ROM.Simdide bu özelliklere iliskin sorularima geçiyorum.
1. Sence bu özelliklerde bir bilgisayar beni kaç yil götürür?
2. Resident Evil 3'ü arkadasimin Play Stationunda oynadim. Gerçekten çok hos. PC'ye nezaman çikar?
3.Offspring'i severmisin?
4.Hangi yazardi bilmiyorum ama(belkide sensin) bazi eski oyunlari aradigini okudum. Bende onlarin çogu var.
Son olarak dergiyi kapatmaniza anlam verememistim. Ama simdi açildi ya artik önemli degil. Bütün GameShow Ailesine selam.
CAN AHISKA

Zebani: Merhaba bende Polat, 62 yaşındayım. Belirtmiş olduğunuz konfigrasyonunuzla ilgili sorularınızın cevapları aşağıdadır [ne iğrençtir bu tip yazışmalar di mi?]:
1- Bilgisayarının bu korkunç teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun. Bir süre sonra o da teknolojinin ruhsuz mezarlığına gömülmek zorunda kalacak. Ama şimdilik iyi. Yıl götürmez bunu unutma. 6 ay diyorum ben. Tabii ne yaptığınla ilgili bişey. Sürekli Overdose'a mail yazarsan yüzyıllarca götürür [mesajımızı da

mail ve HikaYe KAmpanyaSı sürüyor Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

verelim utanmadan!]
2- Playstation ha? Hep onda çıkıyor zaten. Bu ay da PC'de çıkıyor. Yılbaşı zamanı ya!
3- Çok fazla sevmem! Bir iki şarkısı o kadar. Trend Metal dediğim şeyin kralını yapıyorlar o başka. Ama şu son albümlerindeki salak ve kayıp gençlik teması hoşuma gitti.
4- Evladım o sayfa da yazarın ismi yazıyor onu okumadın mı? Bu nasıl iş? Alıyım mi ben şimdi senin genç körpe beynini [bizde böyle]. Neyse ismini bilmediğin yazar Ertunç Burak. Kameri arayıp onunla temas kurabilirsin. Kamer de ne deme sakın!

Evet bence de önemli değil ama önemli olan bişey var. Bu bir gün seninde başına gelir bu yüzden dikkat et. Olay şudur: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"**

Zebani, bak bakiim buraya!
Sana ikinci mailimi yollyom. Oteki yayınlayıp yayınlamadığını dergi
vaktinde çıkarsa 6 gün içinde öğrencem inşallah. Sorularıma gelince:
1- Quake iki için bi server tavsiye et (ilk soru tavsiyeden sayılmaz.) Geçen bağlandım bir yavaş bir yavaş elin gavurları kırdı geçirdi beni.
2- Linux için hangi oyunlar çıktı bilgin varmı? +biz o oyunları nerden bulcaz. (ben bi unreal duydum inanayımmı?)
3- Larry7'de tabi oynadıysan matkap varmış biyerde bulamadıydım gittiydi
acaba o matkap nerdeydi?
4- Bi de dergide okuyucular kendi yaptıkları sayfaların adresini yollasa sizde bi köşede yayınlasanız not filan neyim verseniz. Kamernette okuyu linkleri filan olsa, okuyucuların yazarlarla multipilay oynıyacağı ortamlar yaratılsa, hayat bayram olsa.
Ben bidaki sayı içinde bişiler yazarım. Merak etme gözlerin yolların
kalmasın.
GÖKHAN AŞÇIOĞLU

Zebani: Yayınlamış mıyım bari? [yüzsüzlüğe bak!]. Ne kadar da güzel başlangıç yapmışsın mektuba!!! yani bende diyecek başka bişey bulamayıp bu mükemmel yaratıcılığa hemen cevap vermeliyim:
1- Walla hehangi bir server tavsiye etmiyorum diycem saçma olacak ama şunu söyleyeyim Türkiyeden bu işler olmuyor arkadaş! Bu iğrenç alt [ya da üst] yapı gelişmedikçe gavurla oyun oynamak çok zor. Bizim Kamerdeki tipler nette AOK oynamaya kalktılar ve ping yüzünden anında server'dan şutlandılar. Tek çözüm Kablo Net gibi gözüküyor.
2- Linux için oyun neden arıyorsun önce ona cevap ver. Sonra da benim Linux oyunlarının neden ilgi alanıma girmediğine cevap ver. İşin biraz zor gördüğün gibi. Bence Internette bir araştırma yap. Gir bir Search Engin'e [he he!] ve linux yaz. Artık sonrası sana kalmış.
3- Oynadım ama inanki hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım! Save dosyalarını da silmişim, Hd'yi formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım [e bu kadar olur yani!]. Muder'in muhteşem Larry yazısını okumanı tavsiye ederim [oyun tarihine geçen bir yazıdır o!]
4- Hepsi ve daha fazlası planlama aşamasında. Hayat yakında bayram ve oyun olacak.

Gözlerim yollarda kalmaz ama senin gözlerin yollarda olsun çünkü ortalıkta **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** gibi uğursuz rivayetler dolaşıyor.

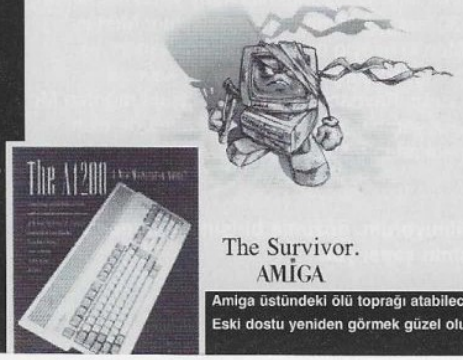
Merhaba Zebani
Hatırlarsan sana daha önce de disketle mektup atmıştım da yayınlamıstın.E bunu da yayınlarsın hani.Yeniden eski gameshow umuza kavuştuk en sonunda!!
1 yıl oldu mu siz çıkmayalı beee ne çabuk geçmiş zaman.
1-) Senin Metallica yı Load dan sonra sevmediğini biliyorum da şunu merak ediyorum Load'da King Nothing,Until it Sleeps,Mama Said i nasıl sevmiyosun,en azından eski şarkıları kadar güzel.Ben bu aralar Master of Puppets'a taktım.Ve Sanitarium hakkında ne düşünüyorsun? Dehşet bi şarkı yaa!Bööle metallica muhabbeti yapmayı çok seviyorum ya.
2-) Jagged Alliance 2 ye gıcık oldum.Çok zor yapmışlar bence.Abartmışlar.Yani bu oyunların manyaklarına göre tam.Para kazanma işini de dooru dürüst çözemedim.Çok karışık.Sence?
3-) Tiberian Sun'ı beeeendin mi? GDI mı NOD mu iyi sence?NODlara çok uyuz oldum,Red Alert'de de Allied lara çok gıcık olurdum zati :)
4-) NBA2000 in konf. nası olucak yaa herhalde iyice uçarlar artık min. pentium II 450 falan filan.Bizimki gene müzelik oldu. :(
5-) Sanitarium[bu kez şarkı diil oyun:)] mükemmeldi yaa.Her bakımdan.Şu ana kadar hiçbi oyunda bööle duygulanmamıştım.Ertunç'un dedigi doğru.
6-) Yaa şu Engin in cinsiyeti harbiden nedir?Şimdi de erkek oldu garibim.
7-) Bu arada dergiyi ilk aldığım gün sayfalarını ilk açtığımda burnuma gelen o kokuya hastayım(gerçek anlamda yaa).
8-) Metallica'nın en sevdiğin şarkısı? (One mıydı?)
Evet bu maillik bu kadar,yayınlamasan da cevap olarak gönder mutlaka(e tabe yayınlaman daha makbuldür :)).
Herkese selamlar!!STOP

Zebani: O bir senelik zaman bizim için çok da çabuk geçmedi. Genç, diri bir çocuğu öldürmenin acısıyla kıvranıyorduk. Neyseki yeniden hayata döndürdük de acımız dindi, şimdi de neden insanlar Gameshow almıyor diye kıvranıyoruz ama bu da başka bir hikaye zaten.

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

1- Load değil ama Reload'ı beğeniyorum. Master of puppets dedin mi akan sular durur. zaman donar. Sanitarium gerçekten de çok hisli bir parça. yüzlerce değil yıllarca dinlemiştim. İyi ki aklıma getirdin bende dinleyeyim bari. Evet! evet dinliycem...
2- Oyunun ilk başlarda alışılmayacak bir mekanizması var. Bunu çözersen zorluk kalmıyor. İşte oyunun manyakları bu mekanizmayı hemen çözüyorlar. Ama bir problem çözülene kadar zevklidir, bundan zevk almak lazım,bunun çözümü yok diyerek bırakmamak lazım. Sabırlı, inançlı ve dirençli olmak lazım ve arada bir susmak lazım [ben!].
3- Tiberiun Sun'ı pek beğenmedim. Yani deyim yerindeyse "Dağ fare doğurdu". ve ne GDI ne de NOD istediğim gibi çıkmadı. Oyunun en beğendiğim kısmı demodaki sarışın kadının güzelliği oldu. İnanılmaz çekici bir kadın [işte bir Türk'ün cinsel bakış açısı ve tabii içler acısı].
4- NBA sayfasında gördüysen minimum bir

AMIGA: Eski vefalı dostu çok ihmal ettim.



Amiga üstündeki ölü toprağı atabilecek mi?
Eski dostu yeniden görmek güzel olurdu!

"Amiga bir zombie gibi, Commodore öldürdü onu, Escom öldürdü ve Gateway öldürdü. Ama hala sürünerek de olsa devam etmekte." diye başlayan AMIGA'nın ne olacağı tartışmalarına yeni başkan Tom Schmidt bir açıklama getirdi: "kaç zamandan beri hatalarla ve gerçekleşmeyen projelerle bekletildiniz bundan daha iyisini hakediyorsunuz". Tabii fanatik bir AMIGA kullanıcısının hiçte sevmediği açıklamalarını sıraladı. Schmidt'in fikri, dediğine bakılırsa, PC üreticileriyle rekabet etmek yerine, işbirliği yapmak. Bu hareket eski başkan Jim Collas'ın planlarıyla da bir şekilde uyuşmakta. Collas "Amiga'nın çalışma çevresi ve donanım için referans özellikleri, Gateway'i de içeren bir grup OEM'e sunulacak." demişti. Schmidt de "Amiga Multimedya Bilgisayar lisansını Amiga masaüstü bilgisayar üretim serisini geliştirmek isteyen firmalara lisanslamaya açığız." Dedi.
Amiga fanatikleri, Amiga'nın işletim sistemini Wintel altında çalıştırmaya kesinlikle hayır dediler ve bunun Amiga'ya ihanet olduğunu söylediler. ve Schmidt bombayı patlattı: "Amiga zombie olmaya devam edecek." Sanırım eski doat yine yanlış ellerde. Yazık!

Gerçekten güzel oyundu. Adventure adına y
oyunlardan. Gerek

konfigrasyon
yazıyor ama hayır esas istenen şey 3D hızlandırıcı. Onu da istemesi doğal çünkü oyunun ana yapısı 3D üzerine kurulmuş. Yani boyutu ve poligonu olan ve gerçek zamanlı hareket eden oyuncular söz konusu olunca bu kaçınılmaz. Seyircileri boşver.
5- Gerçekten güzel oyundu. Adventure adına yapılmış en başarılı oyunlardan. Gerek bulmacalar, gerek atmosfer, gerekse konu olarak!. bi daha yapsalar yine oynarım [o zaman ne gerek var bir daha yapmalarına diye sorsana?].
6- İki cins arasında kalmanın acısını çekiyor zavallı. Ben onu gerçek bir erkek yapacağım [ay bu olmadı]. Yani gerçek bir kadın yapacağım [iyice batırdık!].
7- Bizde hastayız. Sen yine 1 tane kokluyorsun, bi de bizim halimizi düşün!
8- Evet One. Hayatımda bunun kadar melodik, hüzünlü ve vurucu bir parça dinlemedim. Müziğin evrenselliğinin gerçek temsilcisi bence [abartmıyorum]. Dur onu da dinleyeyim, iyi ki aklıma getirdin.

O halde bende daha makbul olanını seçtim. Arada "insanlar seçimlerinin toplamı ve sonucudur" gibi gıcık mesajlar vermek yerine sana daha çarpıcı bir mesaj vereyim ister misin? istesende istemesen de **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** mesajını okumak zorundasın. Hatta okudun bile.

Selam Zebani,
Yine ben naper nassın görüşmeyeli neler yaptın bakem. Sorular;
1- Artık şu dergiye düzgün bir format getirin. Birde sizin nüfusta artış olmuş galiba hemde biraz fazla. Kaç kişisiniz, birsürü adam var. (tabi bir de bayan Nesime ye selamlar)
2- GaMeShOW u fotokopi olarak çıkmaya başladığından beri alıyorum.Dergi gerçekten çok gelişti. Ama bu Ekim sayısından itibaren biraz bozuldunuz küfürlerin dozu oldukça arttı.MEG duydun mu?Heh oldu işte artık biraz temizlik yapmaya başlayın.
3- I-Özkütle
II-Erime noktası
III-Kütle
Sabit sıcaklıkta saf bir katının yukarıda verilen niceliklerinden hangileri bu katının miktarına bağlı olarak değişmez? Şunu bi yanıtlayı wer be Zebani bi türlü cevaplayamadım.
4- Siz niye hala Eylül sayısındaki başlıkları kullanıyorsunuz üşengeç adamlar söyleyin bakalım hele sen Zebani OvERDoSe'un içindekiler sayfası bile aynı. MEG ne yapıyo siz bu dergiyi hazırlarken.
5- Bende o fotokopi sayılarınızdan birinde Mert in telefonu war.Kapandığınız zaman aradım. Annesi çıktı Mert i istedim Kimsiniz diye sordu bende arkadaşıyım dedim Anneside hasta ateşi war uyuyordedi.Sence?
6- Şu System Shock ın açıklamasını verin artık.Yeter artık karabasanlar görüyorum. Benden bukadar senden ne kadar? Neyse saçmalamaya başladım. Hadi Görüşürüz eğer gelecek sayıda farklılık görmezsem.....ne olur bilmem Hade çok uzadı.Sağlıcakla kal. Metin'EViLDRaGo'

Zebani: iyiyim! görüşmeyeli dergi çıkardım; işte cevaplar [ne gıcık di mi?]
1- Ya öyle mi? Düzgün bir format getirin gibi iddialı konuşmasını bilen sen nasıl bir düzgün format getireceğimizi de söylersin di mi? Biz de hep nüfus artışı olur. Biz bi şekilde dengeliyoruz [nasıl bil bakalım, ya da bir geceyarısı gel kendi gözlerinle gör!]
2- Küfür mü? Ne küfüründen bahsediyorsun? Bence kelime formatların... ay seçimlerin çok yanlış. Bizimkisi hafif argo sayılır ve bu argo hepimiz de biraz var. Ve bizim kullandığımız da bizi özel yapan şey. Yoksa sen burda böyle samimi bir mektup yazıyor olamazdın, hatta yazmazdın. Açtırma şimdi ağzımı! [he he]
3- Kütle tabii ki [nasıl da salladım! Lisede de böyleydim ben]
4- Ne? ehe öhö! Soruyu tekrarlar mısın? Anlamadım. Meg ne diyor bu arkadaş? Aaa ne yapıyorsun olm sen?
5- Evet o gün gerçekten de hastaydı ve uyuyordu. Ben de onu muayene ediyordum. Sen miydin bizi rahatsız o terbiyesiz. Ayrıca niye yalan söyledin arkadaşıyım diye. Onun tek bir arkadaşı var o da benim [yalana bak!].
6- Emre Arın denen terbiyesiz entel soytarının kıçını tekmelemeden [dediğim buydu işte. Küfür mü şimdi bu?] bu iş olmayacak. Yakında geliyor, azcık bekleyiniz...

Benden de bu kadar. Eğer gelecek sayıda farklılık görmessen **"YERLERE DÜŞ VE BAŞKALARI DA SENİNLE ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** diyorum [mesajı değiştirdim senin yüzünden!]

Merhabalar Ortadoğunun ve Balkanların En Haşin En Çılgın En Züper dergisinin Çalışanları
Ve Cehennemin Üç Atlısından Biri Zebani abi (Zuahahah)
Ben 16 yaşında,türk gencinin bütün vasıflarını içinde bulunduran ,quake oynamayı sevmeyen, gta nın hastası olan, hayatında hiç orijinal oyun almamış olan (en sevdiğim özelliğimdir), ve gameshow u seven fakat bazen çok geyiğe girdiğini düşünen bir erkek çocuğuyum!!!1.- Mektupla, postayla felan pek aram olmadığı için- yazımı size e-mail'le yolluyorum. Disket kampanya na yardımcı olmak isterdim ama bakınız 1nolu satır. Evet şimdi sorularıma geçiyorum:
1. Sonunda "Driver" ı çıkardılar.Ama hiç te umduğumuz gibi çıkmadı!O kütük gibi arabalar ve hafıza da tuttuğu 30 mb'lık(oyun cd siz oynanabiliyor) yerle sanki tipik bir dos oyunundan ileri gidememiş gibiydi.Sorum şu sizce Driver'ın bu kütüklüklerinden arındırılmış yeni bir versiyonu çıkacakmı?
2. Ben aslında bu aralar oyunlardan daha çok internet le ilgileniyorum.Bana şöyle zıpkın gibi, fişşek gibi birkaç site adresi veririmisin(komedi türü olabilir)Ve de dergide böyle internet sitelerini tanıtan bir

rapor no:2

Deli doktoru

Deli Doktoru Zebaninin Kamerdeki tipler üzerine kişilik yorumları

TİMUR

Sürünün antik yaratıcısı. Bir zamanlar kendi halinde, bilmediği sularda mutlu mutlu yüzen dergi editörü veya patronuyken şimdi pascal üçgeninin alt sıralarında yer alan kişi. Yarı karamsar, yarı nihilist, yarı filozof, yarı kapitalist, yarı "oh jesus christ" [bu ne ki?]. Doğum yeri istanbul [heralde öyledir 3]. Medeni hali: Eski evli. Dini: Brahman desem yalan olur o yüzden İslam. Timurda makina mühendisi. Bu yüzden kadranı 240 gösteren bir arabada 250 basmayı başaramadığı gibi, aynı arabanın hiçbir aksamından anlamayacak kadarda beyninden kara irinler akan kör cahil [yani bu konuda!]. Bundan başka İstatistiksel mekanikçi, Web dizaynırı, İnternet cambazı, Amerika yorgunu cart, curt...
Timur ilk başlarda "bu ne biçim adam" denecek kadar garip bir heriftir. İlk gördüğünüzde kusma tepkisi yaratabilir [yanlış anlaşılmasın, görünüşünden değil ayrıca yakışıklı çocuk!] Bu kusma tepkisinin esas nedeni, Timurun üzerinde bir silah gibi taşıdığı ve kendine has bir özgüvenle yaptığı dil saldırılarıdır. Ayrıca Sarsılmaz bir ego'yla bu kırılmaz özgüven birbiriyle yarış halindedir. Aslında Timurun Ego sorunu vardır [Bakınız Big Ben]. Her sabah kalktığında egosunu cilalarken akşam eve geldiğinde ise aynı egoyu paslanmış bir şekilde bulur. Egosu cilalıyken [ki bu durum sarhoşken, okey oynarken, dalga geçerken veya herhangi ortak bir aktiviteyedaha belirgindir] yaratıcı, mizah anlayışı yüksek, mutlu ve çoşkulu birisi olur. Egosu paslandığında ise sırt üstü düşen bir böcek gibi becereriksizce debelenip durur. Bu haliyle manik depresif aşamasına geçer [ben gördüm çok komik]. Zeki bir tiptir [asıl sorunuda budur zaten], arkadaş canlısıdır ve saçma sapan hezeyanlara kapılmayacak kadar da minik bir sağduyuya sahiptir [minik?]. Bigben yazılarında "25 yaşına geldik, 30 yaşına geldik" dediğine bakılırsa [eski sayılarda var bakabilirsiniz] yaşlanma korkusunun yavaş yavaş yüzeye [beyin yüzeyine ayol, yani düşünce düzeyine, e amaaaan anladınız işte] çıktığını rahatlıkla söyleyebilirim. Hafif bencil bir yapısı ve görünmeyen ufkun ötesindeki mitsel olimpos dağının doruklarına bakan keskin gözleri vardır [kinaye de vardır]. Her şehir çocuğu gibi monoton bir sosyal hayatın etkilerine sessiz sedasız katlanır. Bunun sonucunda kendi kendine kendisi gibi bir insanın yaşamakta olduğunu göstermek için kanıtlar arar [da bulamaz işte. Esas kanıt dışarda değil içerdedir dedim kaç defa dinlemedi beni]. Takdir edilmekten hoşlanır ve bu az da olsa egosunun paslanmasını geciktirir. kendi tanımıyla bir zamanlar çok sevdiği arkadaşları bilinmeyen bir virüz yüzünden ölmüş [ne demek istediyse artık, çok hasta bu çocuk] geriye kala kala 4-5 kişi kalmıştır. İşte bu kalan 4-5 kişiye virüse yakalanmamaları için keskin reçeteler dağıtır [yani tavsiyeleri ünlüdür!].
Yaşamın anlamsızlığının farkında olupta hiçbirşey yapamamaktan, iki de bir yaşının 25-30'lara geldiğine dert yanmaktan, Mert'in birey, Engin'in deli, Meg'in acayip olduğunu belirtmekten, ve sarhoş olup otokontrolü kaybettiğinde kendisinde kavram kalmadığından dem vurur. Kavgacı bir tip olmamasına rağmen Mc Donalds'da kabadayılık yapmak gibi ilginç hareketleri de olan Timur 25 Aralıkta Amerikadan tatil için Türkiye ye dönmektedir [E ne biçim bitiş bu!]

Önümüzde ki ay: Bilmiyorum. gözüme birisini kestireceğim Kamerden. Hiçbirisinin şansı yok

apılmış en başarılı
bulmacalar, gerek konu, gerekse atmosfer açısından...

bölüm açacakmısınız???
3. Polat abi .sizi o kadar çok merak ediyorumki eğer scanlanmiş resminiz varsa bana e-mail'le yollayabilirmisiniz?
4. Bana şöyle kanlı canlı ,Diablo2 ve Darkstone hariç bir rpg önerebilirmisin???
Sorularım bu kadar.Gameshow 'un dönüşüne gerçekten çok sevindim.Eminim gameshow bir daha hiç kapanmaz.Size yani gameshow un tüm yazarlarına yayın hayatında başarılar diler derginizin sonsuzluğa erişmesiniz dilerim.Bu cd işide fena olmamış yani.
Sertan "ALTARIN_OGLU"

Zebani:O dediğin mahşerin 4 atlısı değil miydi? Demek 3 tane daha varmış. Yıllardır kandırdı bizi demek [kim mi? bırakın bu ayakları]. Türk geçliğinin vasıfları değişti çocuğum. Artık Türk gençliği, salakça olan her modanın takipçisi olmakla beraber, organik ikonları baş tacı eden hatta onlara tapan, önüne sürüleni aç kurtlar gibi tüketen, kendisine sunulan içi boşaltılmış kavramları sorgusuz sualsiz kabul eden, kafaları karışık ve kendini aniden sıkışık trafiğin içinde bulan şapşal bir köpek gibi oldu. İşte sosyal yaşamın monotonluğunu çok iyi bilen sistem de kültür gibi asla gerçek anlamında kullanmadıkları bir kavramı süsleyip püsleyip bu şaşkın ordunun kafasına profesyonelce enjekte ediyor. Aaa! nerden nereye geldik! Ağır mesajlara ara verip senin sorularını cevaplayalım. Çok ayıp bi daha yapmıycam:
1- Ama biz Driver'ı çok beğendik. Kütüksüz versiyonu çıkmayacak, çünkü oyunda senin bahsettiğin türde bir kütüğe rastlamadık. Hem sensin kütük [şaka şaka!]
2- Evladım sen ne biçim okuyorsun dergiyi. Orda Muder abimiz ne güzel "101" diye bir köşe yazıyor. Hem de internetle ilgili. İnanamıyorum bu duyarsızlığa. Okumuyorsunuz değil mi köşeleri? Öyleyse www.allahındanbul.com diyorum.
3- Bak şimdi bak bak! evladım olur mu öyle şey! Merak edilecek tipimiz yok inan buna. Diğerleri adına konuşmayayım ama ben kütüğe benziyorum. Görmek istemessin [he he!].
4- Diablo 2 mi? Sen komik çıktın Sertan! Demek diablo 2 haricinde bir frp istiyorsun. O zaman sana Diablo 3'ü öneriyorum. Kimseye de yapmam bu kıyağı. Diablo 2 güzel oyun di mi? Oyunun sonundaki canavar nasıl dı ama? HA ha ha, ay çok güldürdün beni saol!

Seni sevindirebildiysek ne mutlu bize [hepimize]. Ama mutluluklar gelip geçicidir gibi saçma mesajlar vermek yerine sana **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** gibi bir mesaj versem diyorum, açılırsın.

Selam Zebani
Nasısın abi iyi misin?beni sorucak olursan ben iyiyim(soran olmadı). Becauuse gameshow çıktı.Kim ne derse desin CD vermeniz çok iyi.Hem bunun amatör ruhla ne ilgisi var dimi.Neyse sorulara geçiyim.
1: Abi CD veriyosunuz okay'de bide poster verseni tamam tamam sustum.
2: Abi sizin bu FRP MAGIC dergisini nerde bulabilirim.Burdaki bütün bayilre sordum yok,o ne? gibi cevaplar aldım. Ben bostancıda oturuyom. Nerde bulabilirim?
3:Bu cadıloz nası biri?Gerçekten cadımı?Ordan beni kurbaya çevirebilirmi?Ölümden sonra hayat varmı?
4:Siz kamerden çıkmazmısınız?
Sorularım bu kadar. Dur bide mektuba son koyiyim.MEKTUPLARINIZI DİSKET OLARAK YOLLAYIN HELE BİRDE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSİLER ADINA MİNNETTAR OLUR.
"Romano"

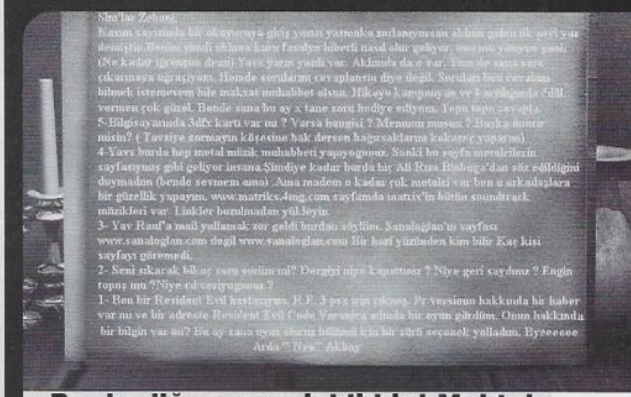
Zebani: Walla öyle! Amatör ruhla ilgisi yok. Zaten o tartışmalarda sona erdi. Şimdi tekrar başlamayalım. Yangına körükle gitmeyelim [yanlış benzetme]. ki CD'ye çok yaratıcı şeyler yapmayı düşünüyoruz. Amatör ruh adına inşallah [ay bu ne be!]. Soru sorulmuşsa cevapları esirgemek günahtır, ayıptır mantığıyla hereket edelim bakalım ne olacak:
1- Susmakla iyi ettin. Yoksa manyetik indüksiyonlu silahımla beynini... tamam ben de sustum!
2- Derginin arkasında abonelik diye bir reklam var ya! işte o reklamın altında FRP&MAGIC'i nerelerde bulacağın yazıyor. Oturduğun yere yakın bir yerde mutlaka vardır. Bayilerde bulamassın çünkü Yay sat'la dağıtılmıyor. Bayinin ha? hö? gibi huysuzlanmış at efektleri çıkarması doğaldır.
3- Adı üstünde cadı işte! buruşmuş bir surat, çarpık bacaklar, dökülmüş dişler, mezardan gelen kötü ruhlu bir ses ve iğrenç beyninden her yere dağılan uğursuz düşünceler. Bir an öne bu cadıyı ya Beşiktaş meydanında yakacağız ya da üstüne katran ve tüy döküp hudutlarımızdan dışarı süreceğiz ama tırsıyoruz işte!
4- Sen Kameri ne zannediyorsun? Sadece içinde bilgisayarlar, tipler ve dergi olan bir dükkan mı? yanılıyorsun. Kamer neredeyse Türkiye gibi bir yüzölçüme sahip büyük bir yer, hatta bağımsız bir ülke. Ağzından çıkanı kulağın duysun.

Mektuba yanlış son koymuşsun, doğrusu şöyle olacak: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"**

slm zebani,
şimdiye kadar farkındaysan sana hiç mektup yazmadım ve de mail yollamadım, çünkü üşendim, bide ne mantığı var şimdi tanımadığım adama mail atıp, yok efendim test drive'ın 100. sü ne zaman çıkacak, yok efendim şu oyunun devamı var mı? cart curt vs. gibi sorular sormanın... Çünkü bu ve bunun gibi
soruların cevabını zaten internetten rahatlıkla bulabiliyorum yane... Eeee, şimdi niye yazıyon gibisinden aciip bi soru sorabilirsin. Hemen cevap veriim (Cevab-ı hazır): bende bilmiyorum! Sadece şu ara vizeler cart curt (bu kelamada hasta oldum) gibi ruhsal problemlerle uğraşırken aklıma yapacak başka bişey gelmedi be hocam (ne hocası yaa, Allah belamı versin gene girdim bunalıma). Yakında (ne kadar yakın olduğunu bilmiyorum) sana şöle 10 - 12 sayfalık bir hikaye yollayacağım. Tabi 10-12 sayfayı görür görmez , yırtıp (caaaaaaart) atacaksın (patır)...
Neyse fazla saçmaladım, al sorular, debelen dur :)
1-) Megamiga zamanlarında zebani zone da çok daha farklı bir zebani vardı sanki, çok agresiftin o zamanlar, iyi hatırlıyorum. Nerde o eski günler...

yorum yok!

işte hin okuyucumuz Ali Can böyle bir resim yapıp göndermiş. Yorum yok!



Bu da diğer neo nickli hin! Mektubu resim olarak göndermiş. ne diyim ki?

2-) Megadeth'in son albümü Risk'i nasıl beğendin hocam ya... (hay bu hoca lafını ben...) Bence adamlarda ruh denen şey kalmamış, nerde o amatörlük yılları... Metallica'dan sonra Megadeth de benim kara listeme girdi. Bu arada Manowar yeni bir albüm çıkaracak mı (live değil) ?
3-) Neuromancer Türkçeye çevrilir çevrilmez, hemen saygıyla eğildim ve okudum. Çok iyi kitap. Bu arada sen hep bilim-kurgu mu okuyorsun. Yani ne bileyim Umberto Eco'nun Gülün Adı adlı kitabi gibi çok büyük klasikler var...
4-) Bunlara uyuz olurum köşesini ben bir yerlerden hatırladım ama neyse :) Kasım ayında birisi sana Wuthering Heights ın çok güzel bir film olduğunu söylemişti. Helal olsun o adama, gerçekten sinema zevki varmış. (Ben niye otoriteymişim gibi konuştum şimdi, sussana megaloman tarafım). Sen galiba Matrix'i bayağı beğenmiştin. Ben hiç beğenmedim. Filmin felsefesi bizim arkadaşlarla orta okul yıllarımızda yaptığımız geyikleri bence aşamıyor. Bu arada felsefe deyince (bak şimdi gene kaydı soru, ışınlandı başka boyuta), Unamuno'nun yaşamın trajik duygusu adlı kitabını tavsiye ederim. Defalarca okuduğum ve keşke hiç bitmese dediğim sayılı kitaplardan biri. Sen de bana şöyle aklımı alaca bulaca hale sokacak bir felsefe kitabı tavsiye eder misin? Tavsiye köşesinde yok ehe ehe...
5-) Dergi gene çok güzel olmuş, ama şu sanal oğlana bir türlü ısınamadım. Siz gerçekten onun yazılarının komik olduğunu sanıyor musunuz Allah aşkına? sinir oldum ya... Her ay onun sayfalarını dergiden yırtıp atmaktan karabasanlar görmekteyim. (Çok ukalayımdır, (ukala: akıllı (arapça)) bak gene yaptım yapacağımı neyse...)
6-) ?? Ölümün manası ne? Bir lütuf mu, bir ceza mı?
7-) Farkındayımki mektup çok uzamış durumda, bende hemen makas atıyorum.
Yayın hayatınızda nice başarılara...
Salih "SaKuBAN" KURT

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

Zebani: Internette oyun üzerine dünyanın bilgisini bulursun ama burdaki muhabbeti bulamassın bu biiir. Burada seninde farkettiğin gibi sadece oyun soruları sorulmuyor, her türden soru var bu ikiii. Test drive'ın 100.cüsü çıkmayacak, yapımı durdurulmuş bu üüüç ve diğer cevaplar bu da döööort!

1- Ah ah! Ne günlerdi onlar. Çok kızgınmışım o zamanlar, pire için yorgan yakan bir anarşistmişim. Kızgınlığım tek bir kişi ya da olaya değil, genele hatta varoluşa kızgınmışım ben. Nerde o eski günler? eski de işte! O kızgın zebani de orda kaldı. Ne yapıyor acaba?

2- Özür dilerim hocam [bak banada bulaştı]. Beğenmememem lazımdı ama ettik bi kusur bağışla. Sana bir soru: Şimdiye kadar inandığın bir fikrin, görüşün ya da davranışın bir gün yanlış olduğunu farkettiğin halde bilerek ve isteyerek sonuna kadar arkasında oldun mu? Dave Mustaine olmadı. O amatör müziği yapmasındaki en büyük etken kafası dumanlı bir serseri olmasıydı. Mustaine bunu farketti, yaşamını köklü değişikliklere uğrattı ve bir müzisyen olarak bunu müziğine yansıttı. İşte değişim. Eskisi gibi olmasını isteyemeyiz artık. Geçmiş hem özlem duyulan hem de nefret edilen şeydir diycem klasik mesaj olarak. Bence listeni tekrar bi kontrol et. Ben reload'ı beğendiğime göre!

3- Yapma yaaa! Umberto Eco'nun "gülün adı" gibi klasikler var demek! Tüh bilmiyordum!!! Sen şimdi Jack London, Çehov, Dostoyovski gibi yazarlarında klasikleri var dersin. Çocuk klasiklerinden bi haber var mı? Bu cahilliğimi bağışlayabilecek misin? Cık! Cık! cık...

4- Demek orta okul yıllarında siz gerçekliği sorgulayan, hayalle gerçeğin iç içe geçmesindeki çelişkileri konuşan, tartışan, İnsanların sistem tarafından uyutulduğunu gören ve tatlı uykudan uyanmanın ne kadar acı bir gerçeği ortaya çıkaracağını savunan ve daha o yıllarda bunları geyik malzemesi yapan insanlardınız öyle mi? Bu dediğine nasıl inanacağımı bilemiyorum ama inanmış gibi gözükeyim de felsefe olayını bitirmiş, aşmış entel tip profiline bir zarar gelmesin. Walla ben orta okul yıllarında yan sınıftaki seksi kızı nasıl tavlayacağımı düşünür dururdum. Keşke felsefe geyiği yapsaymışım. Aklını alaca bulaca edecek bir felsefe kitabı Bertrand Russell'ın "Felsefe Sorunları" isimli kitabıdır. Ama orada yazanlarında ilkokuldaki arkadaşlarınla yaptığın geyikler olma ihtimali var.

5- Rauf eğlenceli bir insandır. Ve çok ilginç bir mizah anlayışı vardır. Anladığım kadarıyla bu anlayış senin mizah anlayışına uymuyor. Tamam Rauf'u kına ama dergiyi yırtma bari. Sorun nerde biliyor musun? Sadece 2-3 yazısını okuduğun birisine olan bu peşin ve anlamsız nefrette. Böyle sızlanacağına Rauf'a bir gün mail atmayı denedin mi? Onu eleştirdin mi? Öyle ya sen tanımadığın elin herifine ne mail atacaksın bu tip şeyler için. Bence esas sorun Rauf'un yazılarında değil, onu okuyup bu tip nefret kusan beyninde. Yani sende...

6- İşte esas geyik bu! Neden mi? Yaşayanların durup dururken ölümden bahsetmesi. Sen önce yaşamın tarafındakilerle ilgilen evladım, ölüm geldiğinde heralde ne manaya geldiğini anlarsın. Merak ettim bunun geyiğini yaptınız mı ana okulunda?

7- Altın makas bu olsa gerek. Bak sana şimdilerde geyik yapacağın felsefi bir mesaj veriyorum: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"**

Gayet selam;
Şimdi gece olmuş ben uyumamışım yarın sınavım varmış önemli diil. Çocukluğumdan beri okuduğum Zebaniye bi cümle grubu göndermek için alayını satarım. Nası okudun nerde okudun diycen tabii. Elimde bi amiga dünyası dergisi oyun monkey catcher diye karizma yoksunu bişey. Yazarı Polat Yarışçı bu berbat oyunu millete güzel diye yutturmaya çalışıyo. Okumayı yeni sökmüş halimle bile oyunun berbat olduğunu anlamıştım o zaman. Sonra büyüyorum biraz daha MegAmiga geliyo aa yine Zebani. Olm Demirel gibi adamsın çık şu piyasadan sıra bize gelsin di mi ehuehue. Şaka bi yana senle büyüdük be hocam :) Sayende Gameshow eski Gs oldu.. Yeniden özgünleşti yani.. Diğer denyolar sayfa tasarımına baka baka ağlarlar artık. Hepimize Rtük'süz günler diliyorum ve sorucuklarıma (ilgi eki miydi neydi ehuh) geçiyorum..

1- Lucas babanın phantom menace filmiyle ne kadar başarılı olduğu tartışılabilir ama filmle ilgili oyunlar foss! çıktı. Açıkçası zaten star wars konulu oyunlardan beni tek ilgilendiren Dark Forces serisi... Bi planları varmı Hüseyine bi sorsan ne de olsa lucas'ın kankası :P

2- Gel şöyle bakiim. Sen şu Kamernet Overdose yazılarını nası yazdın lam. Bikaç kişi muhabbetini yaptık o yazı Photoshop'ta nası çıkar bulamadık. Eğer photoshopta yaptıysan helal]ve nasıl olur[başka bişeyse yıkıl hemen. Bi de adresini ver bari huehueau]Zebanisel atlı kitaptan alıntı

3- Psd formatlı bir resmi nasıl jpg veya gif yaparız ulu manitu?

4- Türk programcıları nerde be? Adam gibi bi oyun çıkarsınlar millet almaya razı. Ama herkes oynasın diye hint fakiri grafikleri koymasınlar. Bende bu konu üzerine "Gökdelenlere adadım kendimi" isimli bi kitap yazıyorum bitince yollarım.

5- Neuromancer'ı sayende okudum ve çok beğendim. Flatline davası ve biras da Türkiye kısmı en ilgimi çeken öğeler oldu... İkinci bölümü çıkmış daha da sevindim. Acaba Count Zero yine Case'le mi ilgili? Bende çalışır mı ehehu!

6- İnternetteki abandonware sitelerine dalıp eski oyunları oynuyorum bu aralar]içimde kalanları[MadTV gerçekten çok iyi bi oyun.Bi kaç sorum olcak

d- 18-19 arası rakiplerim 1-1,5 milyonluk reyting yaparken ben hep sürünüyorum. Ne tür filmler gider buraya?

c- Parayı bastırıp kaliteli filmler alıyorum ama 2,5'luk reklamları alamıyorum. İmajım iyi degilmiş??

b- Oyun nasıl biticek ne yapmam lazım. Para olarak bir milyonu aşmak üzereyim. Ayrıca film yayınlamaktan başka ne yapabilirim]tv show vb. işine hic girmedim[

a- Bi boqa yaramayan odalar var. Sigarayla ilgili falan. Bunlar ne ayak?

Olayım bu kadar benim. Şimdi kaçıp gitme zamanı. X ve Y ile uraşma zamanı.Hiçbir tehdit savurmuyorum ne üstümde bomba ne de silahlı adamlarım var içimde sen yazdıkça ben okuycam gibisinden sabit bi duygu olduğu için]sanki duygusal tehdit yarattım huehe[Gameshow'u seven herkese selam olsun ben yine rahatsız ederim adIoS amiGoS
Note: Banane ters yapıcam parantezleri :)
Altar of Sacrifice

Zebani: İşte uzak geçmişimi bilen birisi. Walla nasıl desem felaket duygulandım şimdi. Biraz izin ver ağlayayım. Oyunu da hatırladım bak! Hatta itiraf ediyorum berbat bir oyundu. Zamanın kadın editörü Mahmure abla [merhaba abla, bak biz büyüdük!] oyunları kötülememizi istemezdi. Ne günlerdi be! Dergicilik laneti taa ordan bulaştı bana ve anladığım kadarıyla sende bu laneti takip ediyorsun ha? ne diyim teşekkür ediyorum. Demirel benzetmen nefis olmuş ve cuk oturmuş. Gel bir gün kamere davetlimsin.

1- Senin bu sorun için Hüseyini Lucas'ın yanına gönderdik ve herif sadece "internet sitelerini takip etsin" gibi abuk bir bilgiyle geri döndü. Tabii ki Hüseyini Enginin "Alev püskürtme aygıtıyla" kızarttık dememe gerek yok. Hatta ben o arada tekme bile atmışım da hatırlamıyorum.

2- Web Sitesindeki yazılardan mı bahsediyorsun? O yazıları ben gönderiyorum bizim köle webmaster'lara onlarda yazıp koyuyor zavallılar. Buradan selam yollayalım hep beraber. Çalışıyor musunuz köleler?

3- Photoshop'da psd dosyasını açın ve file menüsünden save a copy'i seçin. File type'dan .jpg veya .gif'i seçin ve programdan çıkın hemen [niye çıkacaksanız artık!].

4- Lütfen o kitabı istiyorum. Yıllardır üzerinde çalştığın kitap değil mi o? Hala bitiremedin mi yahu. Bak bizim Muder'e nasıl da seri kitap çıkartıyor [hancı da bir türlü çıkmadı]. Türk programcılar ise ya uyuyorlar, ya da inanılmaz gizli bir faliyetin içindeler. Göreceğiz.

5- Çok güzel bir kitap ama eğer farkettiysen William Gibson'ın Türkiye ile ilgili kısmı biraz aşağılayıcı ama 1984 yılındaki İstanbul'da bundan güzel tarif edilemezdi heralde. İkinci kitapta

Artık Mail olarak mektup yollama zamanı....

Amerin Evrendeki en iyi bilgisayarı olduğunu Söylemiştim?

malesef Case yok. Olay birkaç karakterin etrafında dönüyor. Hacker muhabbetleri çok sağlam. Sende çalışmaması için hiçbir sebep yok. Makinen neydi senin? [bak şimdi!].
6- Bakalım sorularına: d] Tabii ki pahalı filmler. Ama para nerde diyceksin sen şimdi. Para biriktirip uydu kiralayacaksın ki reklam alasın. c] İşte o imajı yerel televizyonlara benzet. CNN'in yanında x bir Tv'nin imajı tabii ki olmaz. b] Oyunda televizyon dünyasıyla ilgili her olaya gireceksin. Ama en önemlisi Worldwide olacaksın. Her yere ulaşacaksın. Bu günkü CNN'i model olarak al. a] Senin personel Ben Hur'daki köleler gibi çalışıyor galiba. O odalar relax odası. Hani çalışma sırasında insanı küçük sosyal aktiviteler için dürten kaçış mekanlarından.

Walla sana ne kadar teşekkür etsem az. Gururum okşandı desem yeridir. Harbi bir fanatiğim varmış demek ki. O halde sen oldukça ben de yazmaya devam edeceğim dersem cıvıklaşmış olurmuyuz ya da sana bir gün bir kocaman bir paket gelse ve içinden ben çıkıp **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"** desem ne yapardın?

I hail you Zebani,
Hoca şimdi uzun bi başalngıç yazmak isterim ben de tabi ama aklıma bişi gelmediği için bişiler saçmalamak zorundayım; 6) Frp köşesi istiyoz, frp köşesi istiyoz, frp köşesi istiyoz, frp.....
7) Cd de mp3 versenize. (bu mp3ler insannarın grupları sample etmesi için verilmiştir, 24 saat içerisinde silinmesi gerekmektedir, silinmediinde suç bizden giter.... şeklinde bi açıklamayla birlikte...)
8) Ya bi şekilde Eidos'tan Blood Omen: Legacy Of Kain ve Legacy Of Kain: Soul Reaver oyunnarının konularını kitaba dönüştürmelerini (bakınız Warcraft, Diablo ve Starcraft...) istemek lazım bence... Abi yani bi bilgisayar oyununda (iki bilgisayar oyununda... ehehe) bu kadar güzel ve gaza getirici konu olur... Bu isteği Eidos'a nası ulaştırıcaz? (hehe ne kadar güzel bağladım soruyu....)
9) Abi benim çok bilinen filmler dışında bilim-kurgu olayıyla fazla alakam yok ama başlamak istiyorum. Hangi romanı (veya kimin romanını...) almak lazım? Lütfen tavsiye olarak algılama bunuuuuu.....
10) Abi "Kusmuk" köşesini kim yazıyo? Yoksa bu bi sır mı? (bence sen yazıyosun.) Bi de Omay niye bize felsefe yapıyo? Başka işi - gücü yok mu? Bi de Gameshow yazarlarının (eminim ki vardır, o yüzden var mı diye

6- Olacak, olacak, olacak...
7- Düşünülüyor, düşünülüyor, düşünü...
8- Güzel bir soru bu. Edios'a mail atarak ulaştırabilirsin [bu da berbat bi cevap!]. ne kadar arz o kadar talep [ya da tersi].
9- Hayır tavsiye olarak algılıyorum ama bu konularda tavsiye verebilirim. Bence klasik altın çağ romanlarından başla. Arthur C. Clark bunun için biçilmiş kaftan. Asimov oku demiyorum zaten, çünkü okuman şart. Philip K. Dick'de başlangıç için iyi bir seçim. Biraz eğlenceli birşeyler istiyorsan Douglas Adams'ın "Her otostopçu'nun galaksi rehberi" serileri mükemmel seçim.
10- Kusmuk köşesinin yazarı gizli kalmak suretiyle yazı yazacağını belirtti. Hatta kendisi değil, elçisi aracılığıyla. Zero Effect diye bir film var, seyretmişindir belki. İşte oradaki dedektif Zero gibi davranıyor gıcık şey. Wallahi ben yazmıyorum. Eveeet 10 cevap, temiz iş. Dragonlance'i herkes olmasa bile çoğu kişi severek okuyor. O halde sende şunu oku bakalım ne anlama geliyor: **"OVERDOSE'a MAİL MEKTUP YOLLAMAYAN YERLERE DÜŞSÜN VE BAŞKALARI DA ONUNLA ALAY GEÇSİN İNŞALLAH"**

pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...

Bu ay pano köşesine sadece 1 mesaj geldi. ve o da aşağıda. Katılım talep ediyorum. Duyurulur

Şimdik zebani abi,beni eskilerden yada yenilerden kalma oynamaktan sıkıldığım yada bitirdiğim oyunlardan dolayı evin içinde yürüyemez olduk.Bunları nasıl elimden cıkarırım diye yaklaşık 1 senedir düşünürken bi arkadaşımdan game showun cıktığı haberi geldi, ben dergiyi elime alıp okumaya başladığımda overdose köşesinde yeni emeklemeye başlamış bir parayla değis tokuş köşesinin tam benim işime yarayacağını düşündüm ve senin yayınlaman için wordpadte türkçe karakterler kullanarak üsteli e-mail yoluyla sana mektumu gönderiyom.Bunu yayınlamanın benim mali krizde kurtulmam için tek yol. Neyse bayağı geyik yaptım izin verirseniz üstadım hemen ilanlarıma geçiyorum.
NOT:Cdlerin hepsi çiziksiz virüssüz ve temiz cdlerdir.İçinde(+) olan oyunlar birlikte yine 1.000.000 karşılığında satılır.(Promosyon hikayesi yani)
1.000.000luk cd oyunları:Premier Manager99+Death Rally, Big Game Hunter+Duck Hunter, Red Alert 2CD, Championship Manager3, Test Drive5, Earth 2140, Heart of Darkness, Tomb Raider3, Delta Force, Capcom Emulator Gold Collection, Star Craft(Brood War), Dune 2000, Road Rash, Ed Hunter 2CD, Sonic3d Blast+Spec Ops, Fifa98+World Cup98, South Park, Star Craft+Dedektif Fırtına, SonicR+Spec Ops, Commandos, Commandos(Beyond the Call of Duty), Space Ace, Warlords3, Railroad Tycoon2, Tribal Rage, Rampage World Tour, Theme Hospital,Dark Reign, North and South.
1.500.000 liralık cd oyunları:Broken Sword2 2CD, Beyond Time 2CD.
2.500.000:Redjack 3CD,101 Dalmatians(Video cd).
3.500.000:Lands of Lore3 4CD.
5.000.000 (Orjinal oyunlar):Conquest of the New World, The Daedalus Encounter 3CD, Deadly Tide 4CD(Ertunca tavsiye), KKND2 2CD(almanca versiyon).
750.000'lik oyunlar:Bugriders, Bird Hunter, Daggerfall, Croc, Formula1 97, Redneck Rampage, Age of Empires2, Aliens vs. Predator, Blood, Time Commando.
NOT:Age of Empires2 ve Aliens vs. Predator beta versiyonlardır.Tüm oyunlar temiz,virüssüz, ve Windows altında sorunsuz çalışırlar.
NOT2:Satın almak isteyenlerin İstanbulda oturması şarttır ve satın almak isteyenlerin rakun12@yahoo.com'a mail atmaları rica olunur.
TEL NO:0212 2621990
KEREM ERSOY

bu benim ilk mektubum, ama cevap verirsen (vermessen de..) son olmicak vıdı vıdı, hödö hödö....Eh umarım yeterli bir açılış olmuştur, zate asıl muhabbeti sorularda yaparım.
Şöyle buyrun bakalım....
1) Abi şu diablo2 clanları ne iş ya? Daa ortada oyunun betası bilene yok millet bizimki daha ilk (ne demek bu?) bizimki daha güzel, daha köklü felan diye kafa - kol girişiyo... ne iştir bu ya? La yoksa millet bizden habersiz diablo2 beta felan mı bulmuş?
2) Hoca rica ederim bi poster verecekseniz (verin diye oku bunu...) şöyle adam gibi bi diablo2 posteri olsun ya...
3) Tavsiye sormayın köşesine kin kusuyorum.... Ya Zebani , kendine gel, şu işi eline al, sen yaz şu köşeyi yaa. Nedir ya, iki aydır herif frpden nefret ederim, menejerlikten annamam gibi laflar yazıyo.... Lan annamıyosan niye yazıyosun orayı? Alla hallaa....
4) Abi senin kesin haberin vardır şimdi... Matrix 2 ve 3 ün üst üste geleceini sölüyolar da ne zaman olduunu söylemiyolar... (Bu assında bi sorudur.... ehehe)
5) Godsmack dinniyo musun? İnsannara tavsiye eder misin? (hehee...) Sen etmessen ben ediyorum yani.... Bu arada Megadeth – Prince Of Darkness şarkısının başı harika ya.....
sormuyorum...) icq nicklerini versene... Eveeet sanırım hepsi bu.... 10 soru.... Bitirmeden önce son bişi söliim: DRAGONLANCE okuyun, okutun, okumak istemeyenleri dövün, okuyup da aldınız zevk nedeniyle kalp krizi geçirin. Ha bi de Overdose köşesine mektup (disket, e-mail) yolla..... Zzzzzzzzz..... Baran " Laranis Silverstream the Wild Elf " Nedimoğlu

Zebani: Yok yok! ben buyurmayayım sen aşağıdaki cevaplara buyur. Olurmuymuş öyle şey. Burada misafir sensin. Rahatına bak!
1- Diablo 2'nin nasıl bir heyecanla beklenildiğini göz önüne alırsak [e alalım artık] bu gençlerin heyecanını makul görebiliriz [sanki bende yaşlıymışım gibi konuşuyorum]. Clan savaşları kopmak üzere sen ne diyorsun! [yok soru sormadım]
2- Poster vereceğimiz nerden çıktı? Hatta bunun olma ihtimali hikayesi nerden çıktı? [poster vermeyi şimdilik düşünmüyoruz diye oku bunları!]
3- Zaten kendisi de bu köşenin "public" olduğunu, bu yüzden bu "public"lere seslenmediğini söyledi ve törenle görevini Can Kantarcı'ya devir etti.
4- Dün yönetmenleri aradım ama telefon hatları dinlendiği için kapatmak zorunda kaldım [yani hayır bilmiyorum!]
5- Godsmack dinlemedim hiç. Tavsiye eder misin? Ya ne olur tavsiye etsen sanki. Şimdi kim bakacak o tavsiye köşesine. Prince Of Darkness zaten albümün en iyilerinden.

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Yeni birşeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690, İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Ayın Hikayesi

artık hikayeler daha uzun...

Karalığı yaran cızırtılı ses beynimizi delip geçti... Yaklaşık yirmi dakikadır karanlığa gömülmüştük. Üst üste çakan şimşekler ve yoğun gökgürültüsü gelen karanlığın habercileriydi aslında. Yine de altımızda teklonojinin son harikası olduğunu düşündüğümden karanlığa pek şans vermemiştim. İtiraf etmeliyim, beynimizde çınlayan ses son yirmi dakikadır bizi yaşama bağlayan tek şeydi. Sesten ziyade o sesi duyabilme umudu... O sesin kurtulacağımızı müjdeleme olasılığı...
Oldukça sakin konuşuyordu. Tane tane... yatıştırıcı, otoriter, tok bir ses. Her kelime ince bıçaklar gibi deldi kulak zarımızı. Ellerimin titremesine engel olamaz olmuştum. Alt dudağım seyirmeye başladı. Son bulduğum güç kırıntısıyla yanıbaşımdaki karımın elini tuttum. Kaskatı kesilmişti. Parmaklarını açmak için uğraşıyor ama beceremiyordu. Titreyen dudaklarımın arasından sigaramın kaydığını hissettim. Onu geri almak için hamle yapmaya teşebbüs edecek halim bile kalmamıştı. Tüm umudumuzu bağladığımız cızırtılı ses nasıl bu kadar acımasız olabilirdi? Niye biz insanlar bir takım şeylere bu derece umut bağlayacak kadar çaresiz kalabiliyorduk ve niye umutlarımız bizim katilimiz olmaktan öteye gidemiyordu? Bunun gibi bir sürü soru aklımdan geçerken ve ben bütün bu cevabı olmayan sorulara cevap ararken cızırtı kesildi. Kapanan mikrofonun etrafa yaydığı tiz sesler arasında son cümle, kalan akıl parçalarımı korumak için oynadığım küçük soru cevap oyununun gereksizliğini bir kez daha belgeledi bana...

" Elimizden hiç bir şey gelmiyor. Zaman zaman bulunduğumuz geminin beş katı kadar büyüklükte dalgalar bizi sallıyor. Hepinizden sakin olmanızı ve panik yapmamanızı istiyorum. Emin olun bu gemide filikada olacağımızdan çok daha emniyetteyiz. Geminin gövdesi zarar görmedikçe terk etmek ve terk etmeyi düşünmek yapacağımız son şey olmalı. Sayın yolcular, sizden tek birşey yapmanızı istiyorum. Dua edin. Tanrıya yalvarın... O na hiç olmadığı kadar muhtacız!.."

Sanırım sağ koluma felç geldi. Bir yerde, -nerede olduğunu hatırlamıyorum ve zaten umurumda da değil.- korkunun çok yoğun olduğu anlarda geçici felç yaşanabileceğini okumuştum. Umarım geçicidir. Tıpkı bu fırtına gibi...

Gözüm karanlığa alışalı çok oldu. Çevremdeki donmuş suratları inceliyorum. Sol tarafta, bulunduğumuz bölgeden iki sıra geride bir kadın gözüme ilişti. Derin derin hıçkırıyor, nefes almakta güçlük çekiyordu. Ağzının etrafında biriken köpükleri fark ettim. Kadın sara nöbetine girmek üzereydi. Ne olursa olsun bir şeyer yapmalıydım. Karıma döndüm, nefes alışverişleri hızlıydı ama tehlike arzetmiyordu. Sabit gözlerle kolanlara bakıyordu. Katilin silahına... Bir daha çekecek mi tetiği, dedim o an. Ama oyun oynamanın sırası değildi. Aceleci gözlerle etrafı taradım. Yardım isteyebileceğim kim vardı? Evet uzakta bir yerde köşesine sinmiş bayan görevliyi gördüm. Ona seslendim "Bakar mısınız? Bayan... Duyuyor musunuz?" Yani en azından böyle demek istemiştim. Ama beynimde kurduğum cümlereri seslendiremedim. Şimdi titreyen dudağım ve düşürdüğüm sigaram daha da anlam kazanmıştı. Ve Kullanamadığı kolum, sağ kolum... Felç bedenimin sağ tarafının tümünü kaplamıştı anlaşılan. Yine de bir takım anlaşılmaz hırıltılar çıkarmayı başardım. Bu hostesin dikkatini çekmeye yetti. Spastik çocuklar gibi anlamsız sesler eşliğinde sol arkamdaki kadını işaret ettim. Hostes de durumu fark etti. Kadına doğru koşar adımlarla ilerlemeye başladı. O sırada kaptanın sözünü ettiği beş kat büyüklükteki dev dalgalardan biriyle daha tanıştık. Geminin sol yanından vurdu. Bizim bulunduğumuz kısım... Nasılsa sağlam kalmış pencereler küçük parçalara ayrıldı. Sivri cam parçaları etrafa yayıldı. Karımın başını kollarımın arasına alıp eğildim. Pencere kenarındakiler bu kadar şanslı olamamıştı...
Ve bir de dalgaya ayakta yakalanan hostes. Başımı eğerken mahçup gözlerle onun yemek salonunun en arka kısmına uçarak gidişinii izledim. Boynunun yerle temas ettiği andaki "krack" sesi hafızamdan asla silinmeyecek... Eğer sağ kalmayı başarabilirsek.

Son 10 dakikadır, üst üste savrulan dalgaların sesleri ve krize girmek üzere olan kadının çığlıklarından başka hiç birşey duyulmuyor. Hiç bir yetkili kadına yardım etmeye gitmiyor. Gidene ne olduğunu canlı gözlerle yaşadılar çünkü. Bende yerimden kalkamıyorum. Yarım vücudumla karımı kollamaya, dalgalara direnmeye, kadını duymamaya çalışıyorum... Her savrulan dalgada içerisi biraz daha suyla doluyor. Hava da iyice soğudu... Artık su içindeki ayaklarımız acımaya başladı. Camdan giren yağmur taneleri yüzümüzü çizerek geçiyor. Karanlıkta bir ses patlıyor. Bir çığlık gibi. İnce, tiz... Yüreğinizin en derininde hissedersiniz emin olun. Ardından kamçının şıraklamasını duyuyoruz ve bir dalga daha gemiyi sallıyor. Bu çığlıklar ne biliyor musunuz? Bize yardım etmesi için yalvardığımız tanrının kahkahası. Ve bir daha patlıyor... Bu sefer alışmadık bir ses daha var! Kağıdın yırtılmasını andıran bir ses... Ya da Geminin güvertesi ikiye ayrılırken çıkan ses!!

Bu sefer kalkmak zorundayız işte. Ne demişti cızırtı? Geminin güvertesi sağlam oldukça terk etmeyi düşünmeyin bile. Peki ya şimdi kaptan? İkiye ayrıldık işte. Gemi personelinin çığlıkları arasında soru cevap oyunundan uyanıyorum (bir kez daha...) Herkez tek sıra olsun, diyorlar. Sağlam bulduğunuz her şeye tutunun. Ve sakın bir adım yerine iki adım atmaya kalkmayın. Ölmek için yeterince zamanımız var. Bunu uzatalım...
Bir kol beni ve eşimi kaldırıyor. Omuzuna sarılarak ilerliyebiliyorum. Eşimin durumu benden daha iyi. Kendini -en azından sinirsel anlamda- korumayı başarmış. Kendi ayakları üzerinde durabiliyor. Görevlilerin yardımıyla filikalara biniyoruz. Onlarca filika dalgalar arasında ilerlemeye çalışıyor. Fırtınada savrulan karınca sürüleri misali, dalgalar her seferinde bir filikayı daha yeniyor. Tanrının kahkahası arasında, ona inananların acı dolu çığlıkları hüzünlü ve sert bir parça gibi... Her büyük dalgayı karşılarken, sert, su geçirmez muşambanın altına giriyoruz. Kafamızı iyice kapatıyoruz ki, dalgalar ince boynumuzu bedenimizden ayırmasın. Filikadaki denizcinin sesleri patlıyor kulaklarımda. "Geliyor! haydi koruyun kendinizi, az kaldı!" Bir saniye geç kalıyorum. Denizci az kaldı diye haykırırken bir dalga beni içine alıyor. Su her yanımı kaplıyor. Yeşil ölüm bedenimi sarıyor. O anda, "benim zamanım bitti diyorum. Yolunuz açık olsun!"

Tam olarak hatırlayamadığım saatler belki de günler... Hafızamda yer etmemiş. O süre zarfında ne yaptım hiç bilmiyorum. Ama gözlerimi açtığımda suyun dibindeydim. Ve işin ilginç tarafı her şey o kadar net gözüküyordu ki. Bir süre önceki koyu yeşilden sıyrılmış olan deniz, mavinin tonlarında pırıldıyordu. Masmavi, boncuk gibi gözleri olan bir kız size sevecen bakışlarla baktığında ne hissedersiniz. Eğer bakmadıysa anlayamassınız tabi. Bana da bakmamıştı şimdiye kadar. Ama şu anda onunla yüz yüzeyim işte. Ölüm kadar güzel. Eğer öldükten sonra bununla karşılasaydınız, sizin için, en güzel şey ölüm olurdu inanın. Bana bakıp gülümsüyor, bende gülüyorum... Gözleri gitme vakti diyor. Yüzmeye başlıyoruz... Derinden, mercanların arasından. Rengarenk balıklar, pembe ve kırmızının tonlarında dans eden deniz çiçekleri vücudumuzu yalarken...
Fırtınanın bitiminin habercisi olan güneş ışıkları denizin en derinine kadar geliyor. Bizi yukarıya çakacak bir ip olarak hayal ediyorum onları. Yukarıya doğru yüzmeye başlıyorum. Dönüp ona baktığımda hüzünlü bir ifadeyle selamlıyor beni. Suyun yüzeyinden gelen huzur bozucu gürültü ve hareketlilik arasında o da kayboluyor. Hayalin sonu diye düşünüyorum. Dört tane siyahlar giymiş adam beni kavrıyor ve su yüzeyinde doğru hareket etmeye başlıyoruz.

Bir süre bana hiç tanımadığım yüzlerin gelip baktığını hatırlıyorum. Ne oluyor?... Kalabalık bir anda yarıldı. İşte bu yüzü tanıyorum. Eşim... Sevgilim...
Bundan sonra olanlar anlamsız bir oyun gibi. Tıpkı benim oynadığım soru cevap oyununun bezeri.
Evet bu dedi... Bu benim kocam.. Allahım Ne olmuş ona öyle?
(Ne olmuş bana hayatım? Allah aşkına ne olmuş? Lütfen söyler misin?)
Ağlamaya başladı... "Tanrım lütfen gözlerini kapatın onun... yemyeşil olmuş... Yeterli bu kadarı, değil mi? Onu böyle hatırlamak istemiyorum! Lütfen üstünü örtün. Kusacağım galiba.."
(Allah kahretsin ne var bende? Tamam biraz üşüdüm kabul ediyorum. Ama düzeleceğim hayatım. söz veriyorum sana... Hayır yapmayın, hayır kapatmayın gözlerimi. Tanrım yine karanlık. HAyııırrr!!!)
.....
"Bir hafta önce olan deniz kazasında ölenlerin sayısı bir bir artıyor. Dün bulunan bir cesetle beraber ölü sayısı 741 e ulaştı. Tanrım ne felaket!..."
.....
(mavi gözler)

ALTUĞ CANITEZ

Bu ayın en iyi hikayesi malesef bizim Altuğ'a gitti. O kadar da söyledim yollama diye, ama hakkını vermek lazım iyi yazmış!

BAKIŞ

"Bana doğru gelen hiçbir şey yoktur ki yanlış gibi de gelmesin."

Montaigne, Denemeler

Murad OMAY

Ne kendimi tanıyorum, ne çevremdeki varlıklardan haberim var, ne de niçin burada olduğumu ve ne yapmam gerektiğini biliyorum. Benim mi araştırmam ve bulmam gerekiyor, niye burada olduğumu? Herkes bana niye burada olduğum hakkında farklı şeyler söylüyor. Nasıl anlayacağım hangisinin doğru söylediğini? Yoksa her şey benim keyfime mi bağlı? Ya da ben bir boşlukta kendi kendimle mi konuşuyor, kendime mi sorular soruyorum? Nereden bileceğim? Her türlü şüphemi aşıp kalbime girecek bir amaç bulamıyorsam yaşamımı adayacağım; bu, yaşamımın bir amacının olmadığı anlamına mı geliyor, yoksa her anlamın yaşamımın amacı olabileceğini mi gösteriyor? Peki eğer ben belirleyeceksem yaşamımın amacını, neye göre belirleyeceğim? Ne isteyeceğim; ne isteyebilirim? Hiçbir şey bilmiyorum ki istenebilecekler hakkında.

Boşluğun ortasında duruyorum ve bir ses, belki de kendi sesim bana soruyor: "Ne istiyorsun?" Arkasından cevap geliyor: "Nereden bileyim?" Tekrar soruyor ses: "Ne istemem gerekiyor?" Bir cevap daha: "Bilmem ki!" Böyle devam edip gidiyor. Kimse bana seçeneklerimi göstermiyor; cevabı bilince zil çalmıyor, bilemeyince "bilemedin sesi" gelmiyor. O zaman ne oluyor?

Niye var olduğumu, niye burada olduğumu, ne yapmam gerektiğini; neyin değerli neyin değersiz, neyin anlamlı neyin anlamsız olduğunu söyleyen söyleyene. Her rastladığım bana, bunların cevabını veriyor kendine göre. Peki ben niye bunlara cevap veremiyorum? Ben niye sürekli soru sorup duruyorum cevaplarını bulamadan?

Bin yol ağzında duran ve yolların sonunu göremeyip nereye gideceğimi bilemezken, çevremdekilerin "Buradan ey insanlar!" diyerek değişik yollarda ilerlemelerini görüp şaşıran biriyim ben. Onlar yolların sonunda, benim göremediğim neyi görüyorlar? Neye doğru azimle gitmek için uğraşıyorlar? Ben niye bir şey göremiyorum?

Herkes bir şey gördüğünden emin; emin olmayanlar ise gitmeyi durmaya tercih ediyorlar. Ben şaşkın şaşkın etrafıma bakıyorum ve "Buradan ey insanlar!" yerine "Nereden ey insanlar?" diyorum. Böyle deyince birçok insan toplanıyor çevreme; ve hepsi, bana bir yolu işaret edip, neden o yoldan gitmem gerektiği konusunda kanıtlar gösteriyorlar.

İçlerinden birine soruyorum: "Neden bu yoldan gitmeliyim?" "Çünkü," diyor bana, "ben bu yolun doğru yol olduğuna inanıyorum." Güzel, demek benim göremediğim bir şey görmüş o yolun sonunda. Ama başka biri de aynı şeyi söyleyerek beni başka bir yola davet ediyor. Ben şaşkın şaşkın onlara bakarken yan taraftan biri söze atılıyor: "Sen onlara bakma, doğru olan yol bu, çünkü bilge böyle söyledi." Bahsettiğinin kim olduğunu bilmiyorum ama "Diğer insanlardan ne farkı var acaba?" diye düşünüyorum. Tam kararımı vermek üzereyken başka biri koşup yetişiyor ve "Dur, dur, oradan değil bu yoldan gitmen lazım," diyerek beni çekiştiriyor. "Niye?" dememe kalmadan "Çünkü," diyor soluk soluğa, "baksana insanların çoğu bu yoldan gidiyor ve çoğunluk doğru seçimi yapar." "Çoğunluk da tek tek seçim yapan insanlardan oluşmuyor mu?" diye soracakken ona, arkamdaki ses, "Aklıbaşında olan herkes bu yolu seçer," diye bağırıyor kulağıma. İrkiliyorum! Tam dönüp ona her zamanki sorumu ("Niye?") soracakken, onun yanındaki kendinden emin bir şekilde "Bu yol Tanrı'nın yoludur," diyor. Ve bunu söyler söylemez de, "Hayır, o yol değil, asıl bu yol Tanrı'nın yoludur," diyen birçok kişi onun üstüne atlıyor.

Peki ben hangi yoldan gideceğim? Yolların sonlarını göremediğim için kararsızlık içindeyim. Önce, bunlardan biri doğru olmalı diyorum, kendi kendime. Ama sonra, inanılmaz bir rahatsızlık kaplıyor içimi şu düşünce aklıma gelince: Eğer birçok yol varsa, ama bunlardan biri doğruysa insanların çoğu yanlış yere gidiyor. İçimdeki bu rahatsızlık bir anda, yanlış yoldan giden insanlara karşı bir acımaya dönüşüyor ve yine bir anda tek bir yolun doğru olduğunu ve yanlış yoldan giden birçok insan olduğunu kabullenemiyorum.

O zaman kendi kendime, bütün yollardan gidilebilir, diyorum; hiçbiri yanlış değil, hepsi doğru. Birini diğerine tercih etmek için bir neden yok o zaman. Seviniyorum ve bağırmaya başlıyorum: "Ey insanlar, bırakın birbirinizi yemeyi, canınızın istediği bir yoldan gidin, çünkü hepsi doğru." Etrafıma doluşuyorlar ve sormaya başlıyorlar: "Niye?", "Nereden biliyorsun?"

Evet, nereden biliyorum? Aslında bilmiyorum, sadece öyle olmasını istiyorum. Gönülden, tüm varlığımla istiyorum. Böyle olmalı, başka türlü olamaz. İnsanların çoğu yanlış yoldan giderek yaşamlarını boşa harcamış olamaz...

Güzel, mâdem her yol doğru, bir tanesinden gideyim öyleyse, diye düşünüyorum. Böyle düşünüyorum ama, yine de hangisinden gideceğimi bilemeden bekliyorum, yolların birleştiği noktada. O zaman kendi söylediğime kendimin bile inanmadığını anlıyorum. Hâlâ bir yolu diğerine tercih edeceğim bir şey arıyorum demek ki. Yolların ucunda diğerlerinde olmayan bir ışık görmek için bekleyip duruyorum ve o zaman anlıyorum ki, ben yanılmaktan korkuyorum. "Farketmez," diyorum ama, 'ya yanlış yoldan gider, yaşamımı bir hiç uğruna harcarsam' korkusu kalbimin her yerini sarmış durumda demek.

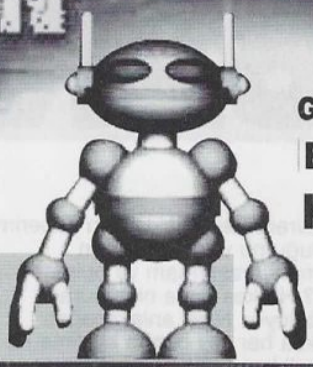
Ah, bende mi bir gariplik var? İnsanların çoğu o şekilde öğrendiği ve diğer olasılıkları bilmediği için, ya da bilse bile ilgilenmediği için kendi yollarında yürüyorlar. Bazıları ise isteyerek ve bilerek, yolun sonunda gördüğüne inandıkları şey uğruna; şevkle, istekle seçtikleri yoldan ilerliyor. Ben ise kavşağın ortasında bekliyorum.

Hatırlıyorum, ben de diğer insanlar gibi bir yol üzerinde doğmuştum. Uzun bir süre de doğduğum yolda ilerlemiştim. Ama sonradan, kendi yolumda herşeyden habersiz ağır ağır ilerlerken, diğer yolların da olduğunu öğrenmiştim; ve o zaman, doğduğum yolda yürümek yerine, tüm yolları tanımak isteği kaplamıştı içimi. O yollar hakkında bilgi almaya başlamıştım. Ve sonunda bu beni, tüm yolların kesiştiği bu noktaya getirmişti. Uzun zaman önce...

Şimdi ise, ne yapacağımı bilmiyorum. Belki hiç bir insanın yolunu bozmadan, aklımın ve kalbimin onayladığı bir yol oluşturacağım kendime yürümek için, belki ben de kapılacağım "En doğru yol budur, gelin," feryatlarına; belki de ölüm gelecek, ben hâlâ bakarken yollara...

Hatırlıyorum, ben de diğer insanlar gibi bir yol üzerinde doğmuştum uzun bir süre de doğduğum yolda ilerlemiştim

SANALOĞLAN



Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!

bir sanal oğlan macerası daha: FIFA 2000

Kamer yaylarında bir öğle vakti. Uçsuz bucaksız çimlerin üzerinde yaklaşmakta olan kışın spastik etkileri görünüyor. Depremlerle kendisini unutturmuş olan bu mel'un mevsim, derginin ve Kamer yaylalarının üzerine ağır ağır çökmeye hazırlanıyor. İnsanların ilikleri ve kemiklerinin donma noktasına geldiği anda benim paslanmaz çelik gövdem bile korozyona boyun eğiyor. Uçsuz bucaksız yaylanın ortasında ufka bakıyorum. Ve arkasında bulutların üşüştüğü, şimşeklerin çaktığı o adam ayağındaki topu istop edip bana doğru Mustafa Denizli edasıyla bakıyor. O insan ki takımını Avrupa Şampiyonasına emin adımlarla taşımış, çıkartığı derginin ilk sayılarını üstün bir performansla gerçekleştirmiş... Gözlerimin içine baktığında regülatörlerim vücud elektriğimi düzenlemekte kısmi zorluklar çekiyor. Topu bana atacak. Bunu biliyorum. Paralelinden çapraz koşularla ona yaklaşıyorum. Ne istediğimi anlıyor. Ayağını kaldırıyor, ben topu göğsümle istop etme planları yaparken, kolunu kaldırarak, elindeki CD'yi kafama fırlatıyor. Ve puff! Kayboluyor. Aşağılandığımı hissediyorum. CD'nin kapağında Fifa 2000 yazıyor. Bulutların arasından bir top zıplaya zıplaya önüme düşüyor. Şimşeklerin çaktığı, yıldırımların düştüğü ufukta bir roketatarın ateşlendiğini hissediyorum. Hemen arkasından bir kola açılışı sesi. Onun diet kolası, onun roketatarı... Biliyorum... Zebani yazı yazmamı istiyor... Hem de hemen!
Bu ay Fifa 2000 isimli oyunla sizlerleyim. Futbol toplumların afyonudur derler. Championship Manager ve Fifa 2000 oynayanlar bilirler. Öyledir. Bazen bir maçta alacağınız sonuç, okuldan, işten ve hatta sevgilinizden bile daha önemlidir.

GAMESHOW
"Fotokopiden kuşe kağıda, halı sahadan Wembley'e uzanan bir efsane" Herşey İngiliz Milli takımının bizimle hazırlık maçı istemesiyle başladı. Kurt Teknik Adam Zebani takımı oluşturdu. Onun sistemi 4 - 3 - 4 - 1 - 8 - 7 dir. Ve sahada toplandığında hernasılsa hep 11 eder... Bu şekilde sahaya dizildik. Zebaninin sistemine hemen uyum sağladık. Kalede güven veren eldivenlerini eline geçiren Meg duruyordu. Bana ellerini kaldırarak kalecilerin o laubali hareketini yaptı. "İleri gidin degaj yapıcam". Hepimiz biliriz ki Meg herşeyi iyi yapar. Degajı da... Bir degaj yapar parmaklarınızı yersiniz. Ağzında ciklet rakip forvetleri çiğniyor. Defansta ise Alman panzerlerine taş çıkartan Kertunç duruyordu. Gözlerinden anlaşıldığı üzere, adam geçer, tank geçer ama top geçmezdi. Orta sahada ben olanları izlemeye çalışıyordum. Hüseyin rakibine konsantre olmuştu bile. Mert rakip kaleciyi gözleriyle unufak yapıyordu. Belki de yazdığı bir şiiri okumuştu ona. Rakip kalecinin cesedi üzerinde dumanlar tütüyordu. Burchaq ise genç yaşta bir uçak kazasında ailesini kaybetmişti. Düştüğü ormanda onu toplar bulup yetiştirmişti. (Topsun Burchaq). Ve Muder. Bunca yıl yazdığı futbol yazıları onu, Hakan Şükür, Roberto Carlos karışımı bir yaratığa dönüştürmüş. Top olmasa bile o gol yapabilirdi. Bu sırada Cadı Loz rakiplerin yedek kulübesini yedeklerin başlarına yıkarken bir yandan da bizim yedeklerimizi kamçılıyordu. Can Kantarcı ise bizim yedek kulübesini yaptığı inşaatla yedek plazasına çevirmişti. Ve o gün İngilizlere bir futbol oyunu dersi verdik.
Yeni millenyuma yeni Fifa 2000 ile giriyoruz. Fifa 2000 oyunu ile TRT'nin pazar programlarına imreniyorum. Pazar 99 şu sıralar TRT'de hala yayınlanıyor sanırım. Ben Pazar 78'den beri bilinçli bir şekilde programı takip ediyorum. Programın ve Fifa'nın en avantajlı yönü her yıl yeni isim bulmak için kendilerini kasmamaları. Pazar 2000 çıkmadı ama Fifa 2000 şimdiden bilgisayarlarımızda Milenyuma girdi. Fifa 2000, futbolun sakatlığını, deplasmanını ve acılarını çekmeden aynı zamanda milyarlarca liralık transfer taksitlerini almadan futbol oynamanın en iyi, en eğlenceli yolu.
Siz de "Ali topu at", "Ali Topu tut" fişleri ile başlayan öğrenim ve futbol hayatınızı, "Ali kavisli ortalar yap", "Ali nizami şarj et" fişleriyle sürdürün.Bol bol Fifa 2000 oynayın. Kalın sağlıcakla.

1 Duran toplara sert vurmakla olmuyo bu işler. Bak sevgilin tirbünde kimlerle kırıştırıyor. Ronaldoo!

2 El kol hareketi yapma. İndir elini! İndir elini gelmiim oraya!

3 Yeni milenyuma girdik hala kara donlu hakemler düdük çalıyor. Düdük ne kadar ilkel ya. Gitar çal, org çal.

4 Hakeme gözlük, eline sözlük, tarak filan derken ne hale getirdik.Yazık o da insan.

5 Oh hem çayır çimende koş oyna, sonra gelsin paralar. Sergen ayağını denk al yoksa seni Alman sağbek Ertunca veririm.

6 Bir file kaça doluyor biliyormusun sen Rüştüü! Hayat pahalı. File bekçiliğiyle nereye kadar.

7 Ceza sahasına giren futbolcular Zebani ve Cadı Loz tarafından cezalandırılacaklar. Benden uyarması. Sonra bana gelip ağlamayın.

İntahara mailliyim şu sıralar. Yollayın mail

www.sanaloğlan.com

Cadı Nesime gururla lanetler

Pis bir cadı bu! aman diyim satışmayın! hele hiç asılmayın!!

Gün henüz ağarmaya başlamışken ve çoğu kişi henüz uykularının en tatlı anlarını yaşarken, gerçekten önemli bir sebepten dolayı o tatlı uykularından fedakarlık etmiş yüzlerce kişi bir meydanda toplanmıştır. Meydanın ortasında az sonra sonsuzluğa doğru yolculuğa çıkacak biri vardır. Ve bu yolculuğa hazırlanmasında ona yardımcı olacak iki kişi daha....Meydana doğru iyice yaklaşınca...Aaaaaa bu.... bu.....Zebani'nin ne işi var burda?...Onun şu anda dergiyle uğraşıyor olması gerekmiyor muydu? Eğer o burdaysa ....Bu ay dergi çıkmayacak mı yani?

Cellat: ZEBONİ son bir arzun var mı?.
Zebani: ZEBANİ efendim....Bir sakıncası yoksa....
Cellat: Peki ZEMONİ söyle bakalım son bir arzun var mı?
Zebani: ZEBA.....Neyse....Bir diyet kola lütfen....
Cellat: Diyet kola getirin.....Al bakalım...
Zebani: Ama bu pet şişede....Ben kutu kola istiyordum...
Cellat: Kutu kola getirin....Al kolanı....
Zebani: Ama bu Pepsi, ben Coca-Cola içerim hep....
Cellat : Bütün bu uğraştırmaların şu dünyayı biraz daha geç terketmek içinse boşuna uğraşma...Çok yakında atalarına kavuşacaksın....Coca-Cola getirin şuna....
Cellat: Hadi iç şunu da işimize dönelim...
Zebani: Aaaaaa....Kazandım....Kazandım....Bakın etiketin arkasında ne yazıyor....Bedava basket topu....
Cellat: Ne diyosun sen be?
Stajyer Cellat: Efendim doğru söylüyor ....Bakın....Gerçekten basket topu kazanmış...
Cellat: Eeee? Ne yapalım yani?
Stajyer Cellat: Şey kazanmış yani....Bence bu onun hakkı.. Topu verelim....
(Daha stajyer olduğu için henüz kalbi katılaşmamış....Zebani'ye karşı bile....)

Yaklaşık 1 saat sonra .....

Cellat: Yani sence de şu görüntü komik değil mi ZOBİNİ ? Bunca senelik celladım, boynunda ilmik, elinde basketbol topu diğer tarafa gönderdiğim ilk kişi sen olacaksın....Senden sonra 4 kişiyi daha yanına göndereceğim....Beş kişi bir takım kurup oynarsınız....Cehennemin yakıcı çukurlarında oynamak pek kolay olmasa da, cehennemde cennette olduğundan daha çok izleyiciniz olacağı kesin.....
Stajyer Cellat: Ay kimbilir ne çekişmeli bir maç olucak...Keşke biz de izleyebilsek....
Cellat: (Sadece bakar....)
Cellat: Tamam yeter bu kadar uzattığımız....Bitirelim şu işi....

Cellat tam sandalyeye tekmeyi atacağı sırada, bir haykırışla ayağı havada öylece kalakalır.....

Esrarengiz kişi: Duuuruuuuunn!!! Bunu yapamazsınız.....
Cellat: Siz de kimsiniz hanımefendi?
Esrarengiz kişi: Ben mi?....O nasıl soru öyle?...CADI LOZ tabii ki....
Cellat: Kabalık etmek istememiştim hanımefendi....Demek CADI LOZ...Ne güzel bir isim....
Cadı Loz: Evet yanlış yazılmadığı sürece güzel bir isim....(Zebani'ye hışımla bakar...)
Cellat: Neden böyle bir anda çıkıp durun dediniz....Yoksa ZEMBONİ hakkında bir şeyler mi biliyorsunuz...Yoksa aslında o suçlu değil de gerçek suçlu siz misiniz?....Vicdanınıza yenik düşüp onu kurtarmaya mı geldiniz?

Bu arada Zebani elindeki basketbol topuna daha bir sıkı sarılır ve Cadı Loz'a minnetle bakar.....

Cadı Loz: Ne diyorsunuz siz yahu? O sandalyeye tekme atacak biri varsa o da benim.....Bu zevki size bırakacağımı mı sanıyorsunuz?
Cellat: Aman Cadı Loz....Ödümü patlattınız...Ben de onu kurtarmaya geldiniz sandım...İnanır mısınız, bu hafta şöyle ağız tadıyla kimseyi asamadım...Tam tekmeyi savurucam.... "Yok aslında suçlu o diil şu..." Tam tekmeyi savurucam... "Yok aslında ben ona iftira etmiştim.....Onu asamazsınız"....Bıktım vallahi....Ama sizi bu özgün davranışınızdan dolayı kutluyor ve şu anda ZEBODİ'nin altında durmakta olan sandalyeyi tekmelemeniz üzere sizi şöyle alıyorum....

Zebani olanlara inanmak istememekte, tüm bunların bir rüya olmasını dilemektedir. Cadı Loz, uzun bir kovalamadan sonra fareyi köşeye sıkıştırıp, artık yemek için son hazırlıkları yapan bir kedi gibi Zebani'ye doğru ilerlemektedir. Zebani elinde tuttuğu basketbol topunun arkasına saklanmaya çalışır..Cadı Loz sandalyenin önünde durur...Tekmeyi savurmak üzereyken bir telefon sesi duyulur...Acı acı çalmaktadır....Cellat ve Cadıloz birbirlerine bakarlar....Zebani ise her ikisine birden bakmaktadır....Bu kadar bakışma sonunda kimse hala birşey anlamamıştır...Telefon acı acı çalmaya devam eder....Neden sonra bir düşme sesi duyulur....Bu ....bu.....sanki birinin yataktan düşme sesidir....

EVET O YATAKTAN DÜŞEN BENDİM..... Başucumdaki telefonun ciyak ciyak çalmasına uyanıp, daha doğrusu tam olarak uyanamayıp hala Zebani'nin sandalyesine tekme atacağını zannederek attığım tekmenin etkisiyle kendimi yerde buldum....Her nasılsa telefonu bulup cevap verdiğimde, karşımdaki ses bana "Nasıl tam zamanında aradım değil mi? O cellat yine avucunu yaladı...Tabii sen de...Kolay mı öyle Zebani'yi asmak?..." dediğinde aslında hala uyanamadığımı ve rüyamın bir kabusa dönüştüğünü düşündüm...Ama durum bundan da beterdi....En korkunç kabuslar bile uyandığınızda sona ererken, Zebani denen bu kabus uyusam da uyansam da asla bitmeyecekti. Telefonda bana "**!!!@*^ ^ #..@!!*!!#..... ^ ^ #!!***" dedi...Burada sanırım şöyle demek istedi :
" Cadı Loz'cuğum yazını biraz geciktirdin...Mümkünse bugün saat 2 de yazını bana gönderir misin? Yani yaklaşık 2 saatin var...Biliyorum ben seni böyle sıkıştırmamalıyım..Ama o güzel yazın olmadan Gameshow'u insanlara kuru kuru sunamayız değil mi? Haydi şimdi o güzel parmaklarını klavyenin üzerinde dolaştırmaya başla istersen"
Eh bu kadar kibar davranan birini Zebani bile olsa kıramayacağım için yazmaya koyuldum...Ama ...nasıl desem...yani...yine de....**RÜYAMIN EN CAN ALICI YERİNDE ARAMANIN NE ANLAMI VARDI?..**
Geçen ay "Sizi en çok sinir eden olayları bana yazın" demiştim. Bazılarını okudukça hayretler içinde kaldım. Yani bir cadı olarak beni bile aşan bazı olaylar var. Ben burada hepsiyle ayrı ayrı ilgilenmek ve bunları sizlerle paylaşmak isterdim. Ama gördüğünüz gibi beni hayatta en çok sinir eden şey, sizi hayatta en çok sinir eden şeylerin önüne geçti. Ve muhtemelen ben de yerimin azlığından dolayı mektuplarınıza yer veremediğim için hayatta sizi en çok sinir eden olaylar ve kişiler grubuna dahil oldum..**HAYIIIIRRRR...**Buna dayanamam..Söz veriyorum..Bir dahaki ay Zebani'yle daha az uğraşıp mektuplarınıza yer vereceğim...Lütfen beni anlayışla karışlayın..Yani bu yaşadıklarımı bir şekilde sizlerle paylaşmam gerekiyordu. Yoksa bir dahaki ay yazımı Bakırköy'deki bir koğuştan göndermem içten bile değildi.....
Bu ay rüyalarla başladık rüyalarla bitirelim....Bu sefer de bana **"GÖRDÜĞÜNÜZ EN GARİP RÜYA"**yı yazmanızı istiyorum...Ben de yüzyıllardır ailemizde nesilden nesile aktarılan rüya yorumları kitabımla bunları yorumlarım... Söz bu ayki gibi bir olay olmayacak ve rüyalarınız itinayla yorumlanacaktır....Özellikle rüyalarında beni görenler öncelikli olacaklardır....Önemle duyurulur....

nesra@netone.com.tr

TAVSİYE SORMAYIN!

tavsiye yazarı değişti. Nedenini sormayın

Can KANTARCI

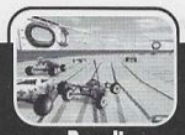
RACING

NFS: High Stakes

Çıkalı uzun zaman olmasına rağmen, bu listenin tartışılmaz üyesi. Electronic Arts kalitesi dördüncü kez iş başında. Net'den indirebileceğiniz ekstra arabalarla da sıkılma süresi minimuma indirilmiş.

Star Wars: Racer

Bana göre filmde fazla uzatmışlardı bu racing sahnesini. Fakat sonra gördüm ki bir kerameti varmış. Hız duygusu uzun zamandır bu kadar iyi verilmemiştir. Lucas Arts yarış oyunlarında da "varım" diyor.



Re-volt

Biliyorum, yüzde yüz yarış oyunu değil ama, çoğunuzun şu an piyasada olan yarış oyunundan alamayacağınız zevki veriyor Re-Volt. Oyuncak arabaları sevseniz de, sevmeseniz de denemelisiniz.

Driver

Hani diyoruz ya "gerçekçi" diye, o kelimeyi tam anlamıyla hak eden bir oyun varsa, o da Driver'dır. Çok iyi. Interstate tipi Amerikan aygırlarını kullandığınız oyun, iyi bir senaryoyla da desteklenmiş. Deneyin.

C.mc rea rally

Yarış oyunlarının rally türüne pek ilgim olmamasına rağmen, Colin saygımı kazandı. Kaliteli grafikler, çok gerçekçi sesler, iyi bir gameplay... Bu özellikleri arıyorsanız, karşınızda bu oyunu göreceksiniz.

SİMULASYON

WWII: Fighters

Mükemmel. Bu oyunu tanımlamak için aklıma gelen birkaç sözcükten biri bu. Nasıl oluyor, derseniz, cevabım Jane olacaktır. Beyefendiler (hanımefendiler?) işi biliyor.

Mig Alley

Mig Alley'i ilk gördüğümde grafiklerine her türlü garip gurup ses efektini çıkartmıştım. Sonra o günlere dönüp baktığımda "iyi yapmışım be" diyorum. Kaliteli bir simülasyon. Realite had safhada.

European Air War

Piyasadaki simülasyonlardan hemen ayırdedilse de, WW II – Fighters'dan daha iyi bir oyun değil. Demek istediğim, iyi bir oyun fakat muhteşem değil (inanılmaz gönderme).

Joint Strike Fighter

3D kartsız, bahtsız, ezilmiş günlerimde J.S.F.yi gördüğümde midemin bütün kasları büzülmüştü. İçten içe oyunun aslında daha iyi olabileceği düşüncesi vardı her zaman ama. Daha sonra 3D kartlı, bahtlı, ezilmemiş günlerimde baktığımda ise içimdeki sese güvenmeyi öğrendim. Bu son lafla da kendimden öğrendim ama.

M1 Tank Platoon 2

Süper grafik, olağanüstü ses, dobra dobra gerçekçilik (ne?) ama 0 (yazıyla sıfır) oynanabilirlik. Kontrollerin alakasız biçimde zor olmasından dolayı, hakettiği yeri bulamamış bir oyun.

ADVENTURE

Disworld Noir

Her ne kadar Ertunç (bu arada Word, Ertunç yazınca altını çiziyor, niye anlamadım) Bey beğenmese de, ben bayılmış insanım. Genel karanlık, bunalımlı atmosferine, enterasan arabirimine ve senaryosunu beğendim. Bir bakın.

Phantasmagoria 2

Birincisinin salaklığından sonra, bu ilaç gibi gelmişti. Bir klasik olmasa da, oynanması gereken bir oyun.

Grim Fandango

Grafik, ses ve oynanabilirlik. Bir oyunda aranan üç ana özellik. Bir de senaryo ekleyin. 3+1. Ama federasyon izin vermiyor (inanılmaz derecede öğrencim, biliyorum). Kısaca, birkaç eksiği dışında çok iyi adventure.

Black Dahlia

Ertunç Burak'ın çok değer verdiği bu oyunu ona ithafen koyuyorum. Ben oynamadım ama, o bu kadar ısrar ediyorsa vardır bir bildiği.

Monkey Island 3

Lucas Arts denince aklımıza gelen onlarca uzaysal zımbırtının arasından sıyrılıp gelen Monkey Island serisi, son oyunuyla da konumunu koruyor. Çizgi filmsel grafikler, kaliteli seslendirmeler ve artık biraz geyikleşse de çok iyi senaryo. Alınız efendim.

DOOM GİBİN

King Pin

Kanımca, piyasada hakettiği yeri alamamış oyunlardan biri de Kingpin'dir. Şimdiye kadar bir FPS'de görülmüş en iyi grafik ve seslendirmelere sahip olan bu oyun sanırım oynanabilirliğinin zayıf olmasından kaybetti. Ben derim ki, kesin oynayın.

Half Life

Bu oyunu oynamadım ben..... Hakaretler bitti mi? Gerçekten de, üniversiteye hazırlık zamanıma denk gelmiş ve sonra da oynamak için zaman ayıramadığım bir oyun Halflife. Fakat kesinlikle bu listeye konulması gerektiğini biliyorum.

Unreal Tournament

Çıktığında olay yaratmış bir oyun olan Unreal'ın, sırf multiplayer için revize edilmiş ve yenilenmiş versiyonu. Bana çok çizgi filmsel (demek her zaman iyi olmuyormuş) gelen grafikleri bir yana bırakırsak, bu türün fanatikleri için vazgeçilmez diyebilirim.

Quake3 demo test

Böyle şey olur muymuş, demeyin. Bal gibi oluyor çünkü. Önce test, sonra demo, sonra şu, sonra bu. Şimdiden Frag3 diye turnuvaları yapılıyor bile. Ben inanamıyorum bu insanlara. Penta boş!

Delta Force 2

İşte... işte... işte. Oyun dediğin budur arkadaşım. Çok iyi biliyorum 2.si geldi ama, diğer insanlar her ne derse desin bu çok daha güzel. Sniper rulaz!

ACTION

Tom Raider 1

Kesinlikle serinin en iyi oyunu. En azından "oyun"u! Türünün de hala iyilerinden. Bir kahraman cinsiyeti yüzünden bu kadar piyasa hale getirilmez ki kardeşim! Nostalji hatırına koydum buraya da.

Drakan

Lara Croft'un tutmasının ardından, ortaçağdan bize kopup gelen bir güzel. Şimdi, bu güzel Lara'dan daha önce yaşamamış mıydı, o zaman Tomb Raider taklit mi, diye bir soru gelebilir akla ama, o akıldan şüphe ederim ben.

Hidden&Dangerous

Eh, yine bir İkinci Dünya Savaşı (Cihan Harbi değil, hene) konusunun işlendiği bir oyun H&D. Kaliteli grafikler, hoş sesler, az biraz zor arabirim fakat iyi bir oyun.

Prince Of Persia 3D

İlk ikisini, aklınıza gelebilecek her türlü hayvan cinsi şeklinde oynamıştım ama, 3D olmamış be abi. O eski tadı bulamadım ben. Siz ne dersiniz onu da bilirim ama bilmezlikten geliverirm.

Rainbow Six 2

Kamer'de Delta Force fırtınasının biraz durulmasının ardından bayağı oynanan oyunlardan biri. Benim işim olmaz, o ayrı. Grafiklerinin çok çok iyi olmasına rağmen, adamların salak salak ölüş şekillerinden dolayı benden inanılmaz bir eksi puan alan bir oyun. Yine de bir deneyin.

FIGHTING

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 3, Ultimate MK ve MK Trilogy facia üçlemesinden sonra MK4 bize ilaç gibi gelmişti. 2D ve 3D'yi bir potada bu kadar iyi eriten oyun az gelir. Yeni karakterler de hiç sınıfmamış, uymuş. Koleksiyonunuzda mutlaka bulunmalı.

Super SF II Turbo

PC'ye çok önceleri çevrilen Street Fighter versiyonları ne kadar salaksa, bu yeni 4 karakteri de barındıran versiyon çok iyi, onu söyleyeyim size. Grafikler klasik Street Fighter tribinde ve oynanabilirlik klasik olarak süper!

Virtua Fighter 2

Sega'nın 3-4 sene önce başladığı PC convert'lerinden kaliteli bir örnek VF 2. Zamanına göre oldukça iyi bir makine istemekteydi. Hala da öyle. Yine de, denenecekler arasına katılmalı.

Tekken 3

PC için, hepsinden önemlisi benim yazı hayatım için bir facia olan bir oyun Tekken 3. Çok kötü bir yazıydı biliyorum. Burada günah çıkartayım. Bleem!'in sonradan çıkan versiyonları daha iyi sonuç veriyormuş ama görmedim, görmek de istemem.

Fx Fighter

Biraz da nostalji olsun dedim. Bu oyun çıktığında, o zamanlar 3D fukarası olan PC'lerimize bir nebze de olsa üç boyut göstermişti. Daha doğrusu, mükemmel bir demo ve orta halli bir oyundan oluşmaktaydı. Kaç kere OHA dediğimi hatırlayamıyorum bile.

SPORT

Fifa 2000

Geçtiğimiz ay patır patır dökülmeye başlayan EA Sports'un 2000 serilerinin tartışmasız en çok beklenen FIFA 2K. Her ne kadar Türk Milli Takımı ve Galatasaray'a yer vermeyerek bir çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratsa da, şu an türünün tartışmasız en iyisi.

NBA live 2000

Diyeceğim şu ki: OLAĞANÜSTÜ. Bir basketbol oyunu ne kadar iyi olabilir ki, diyenlerin cevabını direk yapıştıran insanların oyunu NBA Live 2K. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel grafikler ve sesler

NHL 2000

Diğer ikişini yazıp, bunu yazmasam kan dökeceğini bildiğimden yazdığım bir oyundur NHL serileri. Şaka X2. NBA'in grafik kalitesini yakalayan bir oyun. Kendi yüzünüzü bile oyun içine yerleştirebiliyorsunuz. Buz hokeyi sevseniz de, sevmeseniz de alacaksınız.

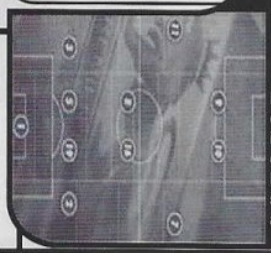
UEFA Champ 99

Oyunun öyle inanılmaz bir güzelliği, özelliği yok. Vasat. Fakat, tek olayı Champions League'in haklarını satın almış olması.

World Wide Soccer

Tavsiye köşemize konuk olan ikinci Sega oyunu. Ne diyeyim, bunun da fazla bir özelliği yok. Ertunç Burak'ın da dediği gibi, milli marşımızın yer alması oyundaki tek atraksiyon.

MANAGER



C. Manager 2 97/98

Menajerlik türünün en iyi örneği dersem, yanılmış olma ihtimalimin ne kadar az olduğunu göz ardı etmem. Bu oyun için günlerce sabahlayan (abartmıyorum) arkadaşlarımı tanıyorum.

Premier Manager 99

Bunun da fanatikleri var ama, aldığım genel izlenim Championship Manager'ın daha iyi olduğu yönünde. Yine de göz ardı edilmemesi gereken bir oyun. Kaliteli. Deneyiniz.

USM 98

Yenisi daha çıkmadı ama bu oyun hala oynanmaya değer. Bir çok seçeneğin oldukça temiz bir arabirimle sunulduğu USM 2 kesinlikle bir denenmeli.

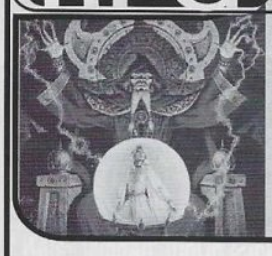
FA Premier League

EA Sports'un el atmadığı çok az spor oyunu dalından biri olan menajerlik de bu oyunla son bulmuştu. Ne diyeyim, bence vasat. EA kalitesi kendini belli etse de, bu futbol oyunu yapmaya benzemiyor bea.

Sensible World of soccer

Farkındayım, çok sınırlı bir menajerlik opsiyonu var ve bir o kadar da eski ama, minimum özellik, maksimum zevk desem bilmem düşüncelerimi size anlatabilir miyim. Benim aylar boyunca hiç durmadan oynadığım tek menajerlik.

RPG



Might&Magic 7

3DO'nun birbiri ardına aynı oyunu önümüze sürdüğü, şeklinde bir önerme yapmayı düşünüyordum ki, bu oyunun bir çok fanatiği olduğunu düşününce, düşüncelerimi bir tekrar gözden geçireyim dedim. Ben ne düşünürsem düşüneyim, oyun bir klasik.

Daggerfall

RPG için son zamanlarda en çok ses getiren oyun kesinlikle Daggerfall'dur. Grafik (VGA) ve ses bakımından çok bir üstünlüğü olmasa da, oynanabilirlik kavramını yüzde ikiyüz seviyesinde tutan bir oyun.

Lands Of Lore 3

Westwood Studios Command&Conquer serisinden ne kadar alkış aldıysa, bu serinden de bir o kadar yuh almıştır. Tamam, grafikler çok iyi ama, o da her şey değil ki ya.

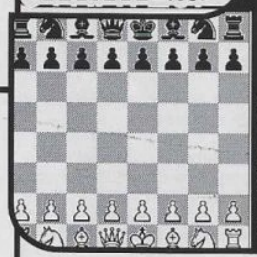
Baldur's Gate

Her ne kadar bu kategoriye uymasa da, ayrıca bölüm açmak için yerimiz olmadığı, 5 CD'lik bir oyun Baldur's Gate. Hem hayranları, hem de nefret edenleri var. Ben de bir ara deliler gibi oynamıştım. 2.si gelecek bayağı bir zaman sonra.

Darkstone

Yine büyük umutlarla beklenip, beklenen veremeyen oyunların başını çeken bir derleme (?) Darkstone. İyi bir ekran kartı isteyen kaliteli grafiklerine rağmen iyi bir atmosfere sahip olmamasından kaybediyor.

STRATEJİ



Heroes III

Serinin birinci oyunu, frp ve strateji unsurlarını mükemmel biçimde birleştiriyordu. İkinci oyun da birincisine göre bayağı yenilikle gelmişti. Fakat üçüncüsü için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Yine de güzel oyun.

Jagged Alliance 2

Yine fazla oynamadığım fakat bu listede yerini alması gerektiğinden emin olduğum bir oyun JA 2. Birincisine göre daha iyi grafikler ve arabirim getiriyor. Eski askerlerimiz hala duruyor ama

Panzer general 3D

SSI'ın son bombası PG 3D. Önceki serilere bir 3D motoruyla yenilik getiren oyun, turn-based delileri için ideal.

Master of Orion

Nostalji manyaklığıma devam ediyorum. Serinin 1. veya 2.si hiç farketmez. Uzayda geçen bir turn-based strateji arıyorsanız, doğru seçim MOO (çok kötü oldu bea).

Rites of war

Warhammer dünyasının PG motoruna uygulanmış hali dersek, R.A.W için yanılmış olmayız. Zorluk derecesi çok abartılmış yalnız. Güzel oyun.

REAL-TIME

Tiberian Sun

Bir oyun bu kadar beklenip de, oyuncuyu bu kadar hayal kırıklığına nasıl uğratır, ben anlamış değilim. Herkes (ben) öyle inanılmaz şeyler bekliyordu(m) ki, gördükleri(m) insanları (beni) tatmin etmekten uzaktı. Fakat bu sözler sizi yanılgıya sevk etmesin, TS iyi bir oyun.

Homeworld

Sierra, her türden oyun yapıp, çoğunda da iyi olmayı başarıyor. Homeworld de, Sierra'nın çok iyi bir real-time denemesi. Çok iyi. Denememezlik etmeyin.

Age of Kings

Kod ad gibi oldu ama, anlamayan olduğunu sanmıyorum. Zira her yerde yılın oyunu, bin yılın oyunu hatta gelmiş geçmiş en iyi oyun seçilen Age of Empires serisinin devamı da aynı ödüllere layık bence. Oduncu!

Close Combat 3

Yine Ertunç Burak'dan alıntıya başvurduğum bir oyun. Ee ne de olsa yılların (!) tavsiyecisi. Kaliteli, atmosferi güzel ve oynanabilirlik iyi ayarlanmış. Tavsiye olunur.

Shadow Company

Jagged Alliance'ın 3D'ye uyarlanmış hali. Grafikler teknolojiyi sonuna kadar kullanıyor. Sesler de vasatın üstünde. Fakat gelin, görün ki, yapay zekayı tam yapamamışlar. Yapay bile olamamış yani.

HerŞeyiN biR sONu VarDIr

DİKKAT!

İşlerin gecikmesine sebep olduğu ve yazıların kalitesinde olumsuz etkiler yarattığı gerekçesi ile ikinci bir emre kadar tüm GameShow yazarlarının aşık olmaları yasaklanmıştır. Karara uymayanlar hakkında ceza-i müeyyideler uygulanacaktır.
Müdüriyet

Gameshow yazarları veli toplantısı

1- Burçak'ın Velisi: Oğlunuz bu ay mükemmel çalıştı. Kendisiyle gurur duymanızı talep ediyorum. Şimdi lütfen gidin!

2- Nesime'nin Velisi: Kınıyorum sizin kızınızı pardon çatalozunuzu. Hiç çalışmadı, aksine engel oldu.

3- Burak'ın Velisi: Hemen söyleyeyim sizin bu oğlunuz aptal aşık. Yazı yazamıyor. Aşkını yok edin onun, yoksa ben yok edeceğim...

4- Mert'in Velisi: Yazıyı baskı sırasında veren bir yazarın velisine söyleyecek hiçbir şeyim yok. Siz de gidin lütfen.

5- Can Kantarcı: Sayın veli, oğlunuz çalışma azmi diğer yazar bozuntularına da bulaşsa keşke. ne güzel yetiştirmişsiniz ki Can da yazılarını zamanında yetiştiriyor.

Bir masal klasiği: Pamuk Prenses ve 7 cüceler+prens+cadı+ayna+Burak

MEG: Baş kahraman hesapta. 7 cüceler o kadar uğraşıp dursun, büyük mücadele versin, bu tip de gelsin kızı öpsün, kapıp gitsin. Çok saçma!

Çilem: 7 cücelerin o kadar uyarmasına rağmen hala eve yabancıları alıp bi üstüne yandaki tiple evlenip cücelere ihanet eden prenses. Bu daha saçma

Zebani: 7 cücelerin katip olanı. Prensesi etkilemek için kitap bile yazdı. Fakat yazdığı kitap bilim kurgu olunca prenses fenalık geçirip bayıldı.

Mert: 7 cücelerin romantik olanı. Prensese yazdığı şiir saçma olduğu için tabii ki Prenses yine bayıldı.

Engin: 7 cücelerin huysuz olanı. sürekli prensesi yok yere azarlamaktan sonunda ne oldu bilin bakalım? yaa kızcağız bayıldı tabi. Bu da hep bayılıyor.

Nesime: İşte o! Pis cadı. Uğursuz cadı. Ayrıca kıskanç cadı. Bunun yanısıra aynalarla konuşan yalnız cadı. Pis cadı!

Burçak: 7 cücelerin ukala olanı. Prensesi çok konuşarak bayılttığı yetmiyormuş gibi diğer cüceleri de bayıltıyor. Hatta bir ara kendisi bile bayıldı.

Muder: 7 cücelerin bilgin olanı. O kadar bilgin ki prenses onun bu bilgeliğine bayılıyor, aylıyor sonra bir daha bayılıyor. Sonrası malum. Prens gelip...

Emre: 7 cücelerin şakacı olanı. Yaptığı seri eşşek şakaları sayesinde Prenses bırakın bayılmayı az kalsın ölüyordu. Pis!

Timur: 7 cücelerin şahsiyetsiz olanı. Birbirine uymayan hareketleri ve sözlerinden artık prensese bile gına geldi ve haliyle bayıldı.

Rauf: 7 cücelerin... aaaa cüce değil lan bu? Deve çıktı bu. 1.90 boyunda hem de. Aman prenses görmesin bayılır. Ha zaten baygındı di mi?

Burak: Cücelerin hem aptal aşık, hem şişko, hem şirin, hem tombul, hem göbekli, hem iri, hem yarı, hem açgözlü, hem obur... Neyse prenses çoktan bayıldı.

Bizim de var ek işlerimiz...

Timur: Amerika da San Fransisco Golden State köprüsünün bacağında dilencilik yapar. Çok parası var...
MEG: Sesi 1/8 oktavdır. Barlarda, pavyonlarda tek nota ile şarkı söyler.
Çilem: Hanım evladıdır, hatta hanımdır. Bırakın ek işi hiç bir iş yapmaz. Biz MEG'e acıyoruz, yazık çocuğa!**Zebani:** Ucuz ve rezil 3. sınıf bilimkurgu romanları yazar, hiç satmaz.
Engin: Kendi ürettiği çeşitli konvensiyonel silahları üçüncü, dördüncü ve hatta beşinci dünya ülkelerine satar.
Mert: "Güzelliğinizin şiiri yazılır" sloganı ile İstiklal caddesinin en müstesna köşelerinde 1.750.000 tl'ye şiir yazar.
Burçak: İnternet kafelerin köşelerinde strateji dersleri verir. İki kuruşa talim eder.
Burak: Hacı muhiddin ali bekir lokantasında bulaşıkçılık yapar. Tabakları yalayarak temizler (En güzel yeri dibiymiş)
Rauf: Her türlü reklam işlerini yapar, yazar, yer bitirir. Üstüne de geğirir!
Nesime: Aslında pek de iş sayılmaz ama belden yukarı tekme atılabilecek tüm uzakdoğu sporları Nesimenin uzmanlık alanıdır.
Ertunç: Sürekli kızar, bağırır. Bu yüzden maçlarda amigoluk yapar
Emre Arın: Entel entel konuşur ya da pardon aptal aptal konuşur.

96 son sayfa

Kusmuk

Oğlum getir bakiim şu paçavrayı ne halt yemiş bu yüzsüzler bi bakalım. Hay Allahım ya hiç rahat yüzü göremeyecek miyim ben? Evladım sen ne gıcık şeysin böyle. Ne ikide bir sırıtıyosun bal kabağı gibi ha? Ulan hepiniz ayrı bi salaksınız ya. Hmm bakalım şu dergiye yine ne saçmalamış bu soytarılar. KAPAK: rezalet tabii ki! bi de utanmadan 2 tane yapmışlar sanki çok becerebiliyorlarmış gibi. Oğlum git bu salak fikir kiminmiş bi öğren bakiim. Megafon ise süresini doldurdu artık. Ne o öyle karmaşa. Siz hiç anlamıyorsunuz bu işten. Sayfa da yazı nerde durur, resim nerde hiç mi öğrenmediniz? herşey birbirine girmiş. Bit pazarı. En sonunda kaldıracaklar beni burdan girişicem hepsine teker teker. Oyun sayfaları: kusacağım artık yeter! o siyah gudubet background'un üstündeki siyah yazılar hangi kazmanın, hangi hastalıklı beynin ürünü olabilir. O zebani itinin di mi? Bir gün kulağını çekeceğim onun. Çok yüz verdiniz ona. Ayy yaa yine sinirim bozulmaya başladı. Ya benim tansiyonum var niye uğraşıyorum ki bu zibidilerle. Vallahi sevgili okuyucularım sizin sayenizde katlanıyorum hayvanoğlu hayvanlara. Siz nasıl katlanıyorsunuz anlamıyorum. Neyse devam edelim, Köşeler: her zaman ki gibi karman çorman. Göz katliamı var resmen. Ulan eşşoğlular bilmediğiniz bişey varsa gelin sorun dedim kaç defa, hiç dinlemiyorlar ki beni. Allah topunuzu kahretsin. Al şunu al daha fazla dayanamıycam. Git çayımı getir benim. Ulan sırıtmasana!

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V1.3/4

1- Age of the Kings oyun değil ortaçağ Asya'sında geçen bir bilim-kurgu romanıdır!

2- Mamullerimizin hiç bir çeşidinde domuz yağı yoktur!

3- MEG'in gerçek cep telefonu pi'dir (olmadı bu sanki!).

4- GameShow'un tüm yazarları yazılarını gününde veren sorumlukuk sahibi insanlardır!

5- Muder'in gerçek adı Murder'dir. Tipografik bir hata sonucu Muder çıkmıştır. Çok leşi vardır!

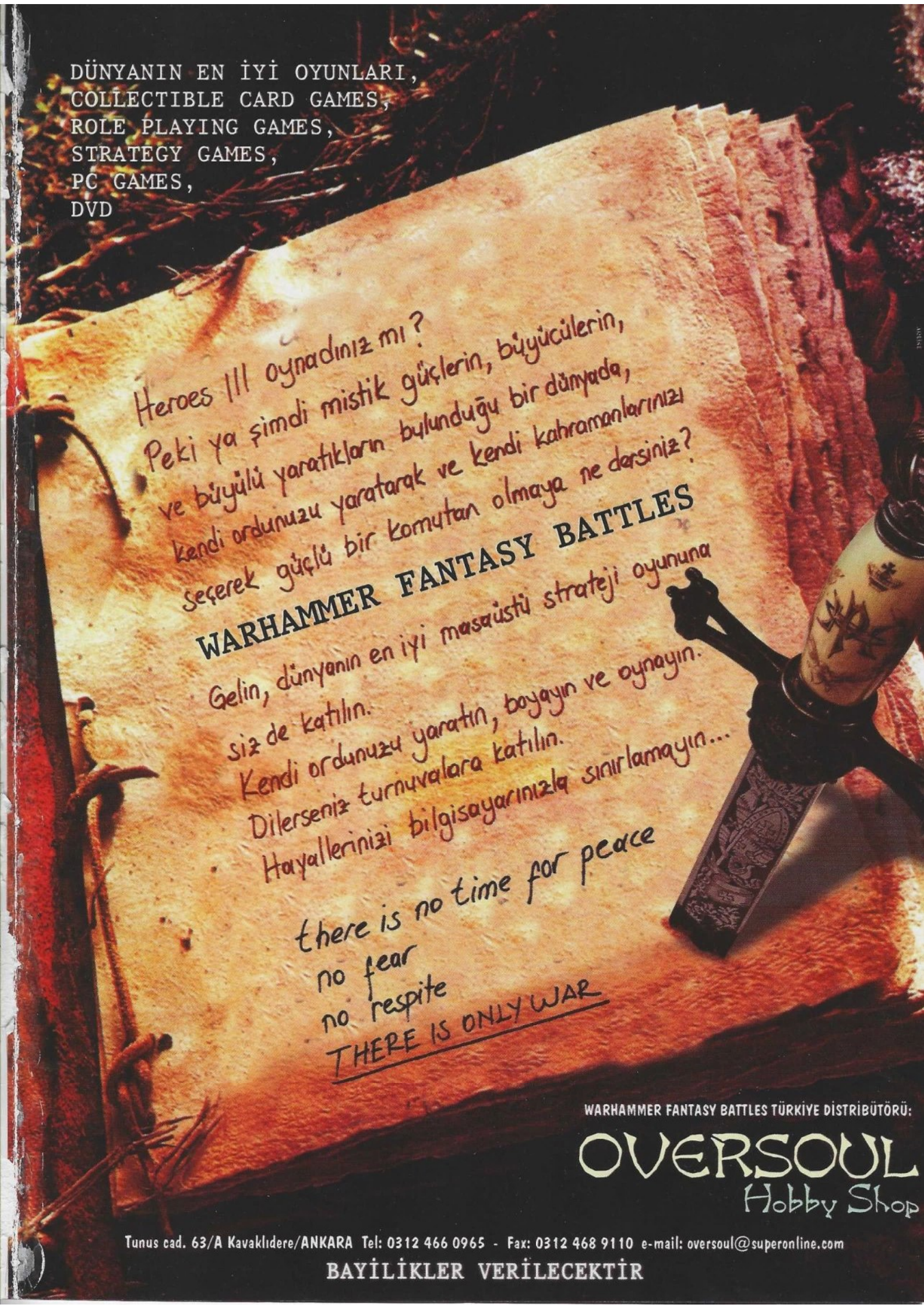
6- www.kamernet.com, web sitesi değil tatil sitesidir.

7- Zebani zamanında MegAmiga isimli bir FOTOKOPİ dergi çıkartmıştır!

8- Bütün kadınlar güzel, bir o kadar da akıllıdır!!!

9- Kamer, kurbağa bacağı , istiridye ve şarap sosuyla yapılan egzotik bir yemek ismidir. Yenmez!

10- Aşk, derin uçurumların kenarında açan nadide bir çiçektir (bu buraya hiç olmadı!).


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791

Omikron - Fifa 2000 - Delta Force 2 - GTA 2 - NBA Live 2000 - NHL 2000 - GP 500 - Revenant - Nations
GAMESHOW
Aralık 1999